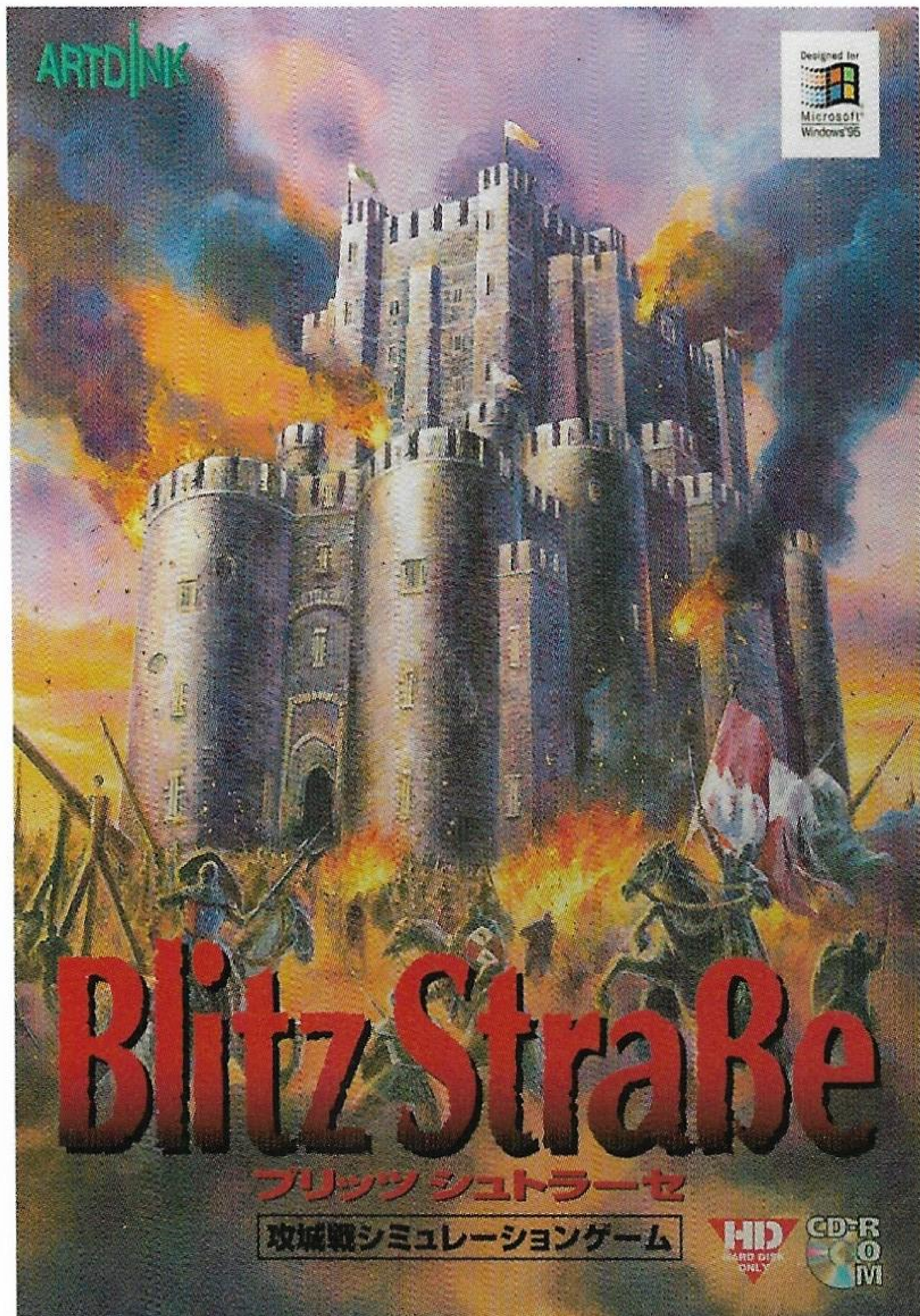
ARTDINK OFFICIAL BOOKS

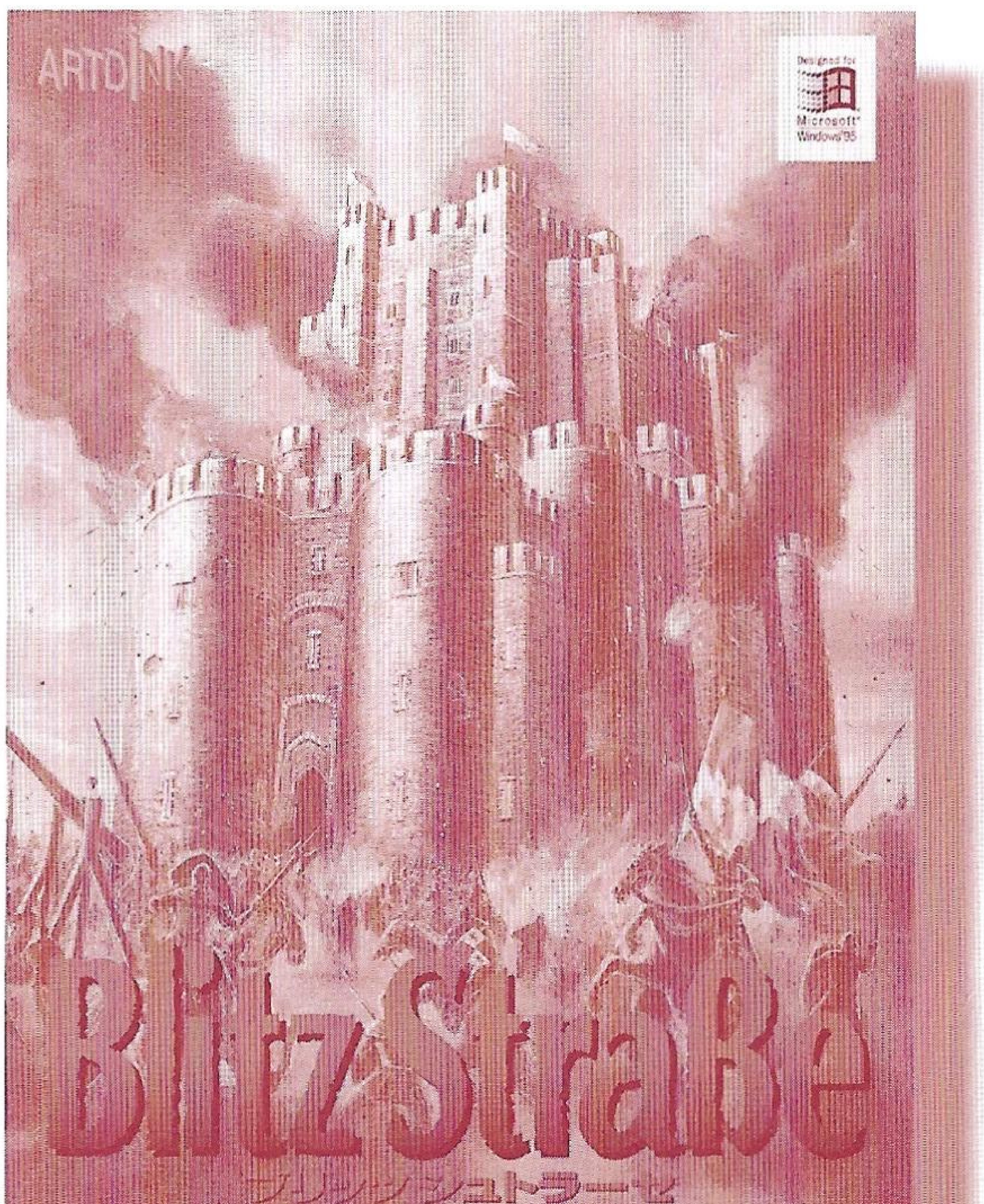
ブリッツシュトラーセ
公式ガイドブック



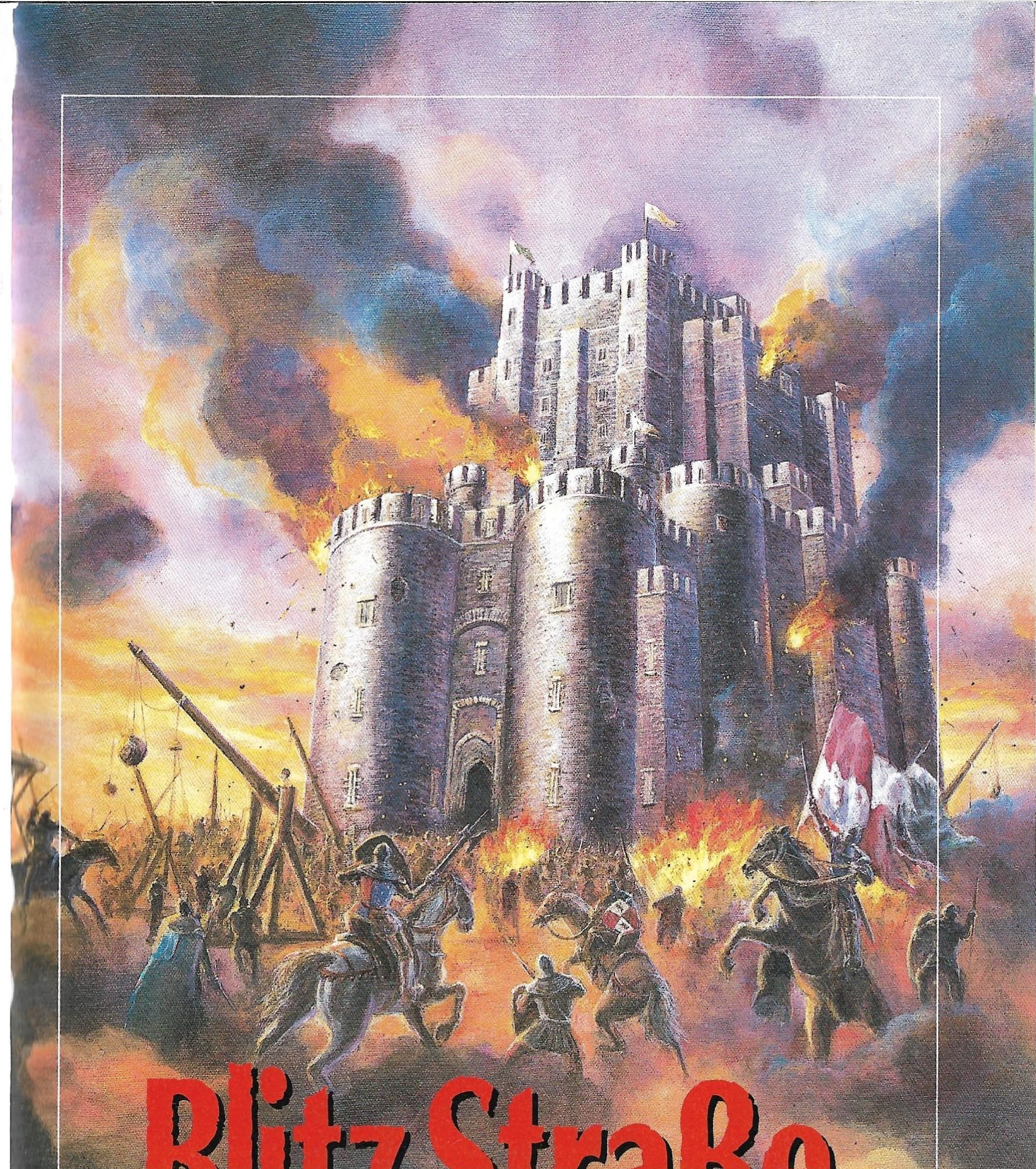
ZEST

ARTDINK OFFICIAL BOOKS

ブリッツシュトラーセ
公式ガイドブック



ZEST



Blitz Straße

ブリッツ シュトラーセ

公式ガイドブック

INTRODUCTION

シミュレーションゲーム（SLG。以下略）を毛嫌いする理由として、「いろんな数値がでてきて難しい」とか、「やることがたくさんあって大変」とかを挙げる人が多い。ようするに、「とっつきにくい」ということだろう。裏を返せば「噛めば噛むほど味が出る」なのだが、その前に挫折してしまう人が多いのもまた事実。しかしこのゲームは、SLG独特の複雑な操作を気にせず楽しめるゲームだ。城もゲーム開始時の状態でもある程度は大丈夫だし、戦闘もすべて委任で済ませればなにもしなくて良い。

また、「ブリッツシュトラーセ」はSLGを噛んで噛んで味を出し尽くしたいというユーザーの欲求にも応えてくれる。城は自由に作り変えることが出来るし、戦闘関係では21種類の部隊編成、それら8つを束ねた一個師団は無限とも思えるバリエーションがあり、ゲーム初期状態での16種類ものフォーメーションで行動する。実際の戦闘では1部隊単位に細かな指示を与えられる。

こと戦闘に関しては、さまざまなプレイが出来るのだ。このガイドブックで触れられている何十倍もの遊び方があるはずだ。この本が、それを見つけるヒントになればと思う。また初心者の方には、この本を読んでもっともっと、SLGにとっつきやすくなっていただければ、と思う。



目 INDEX 次



第一章

基本編

第一章
ゲーム進行チャート

ここでは、ゲームの進行に沿って順番に解説していく。まずは下のチャートをみて、全体のおおまかな流れをつかもう。

ニューゲーム

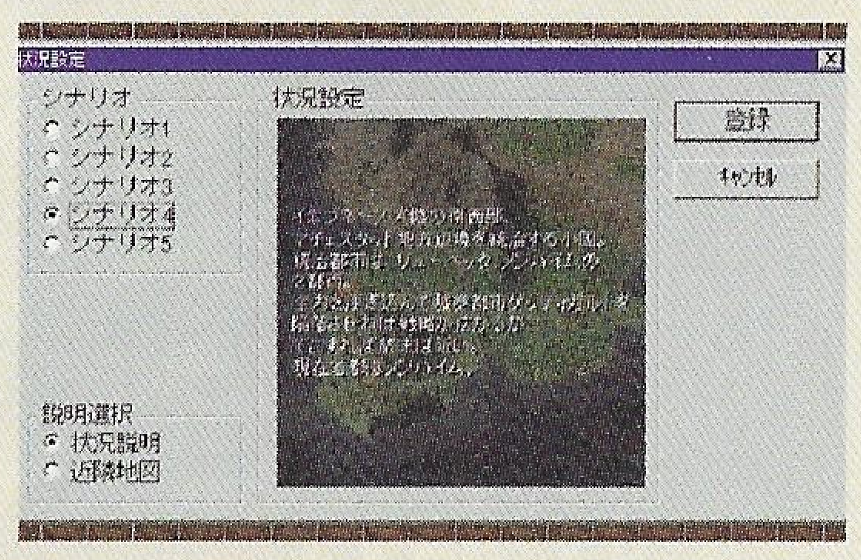
ゲームを立ち上げた後、「ファイル」メニューからニューゲームを選ぶ。以下の設定を決めたら、いよいよブリッツシュトラーセの世界が開かれる。

●キャラクター設定



プレイヤーは、操る自国の王を設定する。年齢・性別は自由に設定出来るが、各能力値（直接攻撃・間接攻撃・騎馬攻撃）はランダムだ。ボーナスポイントを振り分けて完了。

●状況の設定



5つ用意されているシナリオからプレイしたいシナリオを選ぶ。各シナリオの状況や自国の位置を確認出来る。

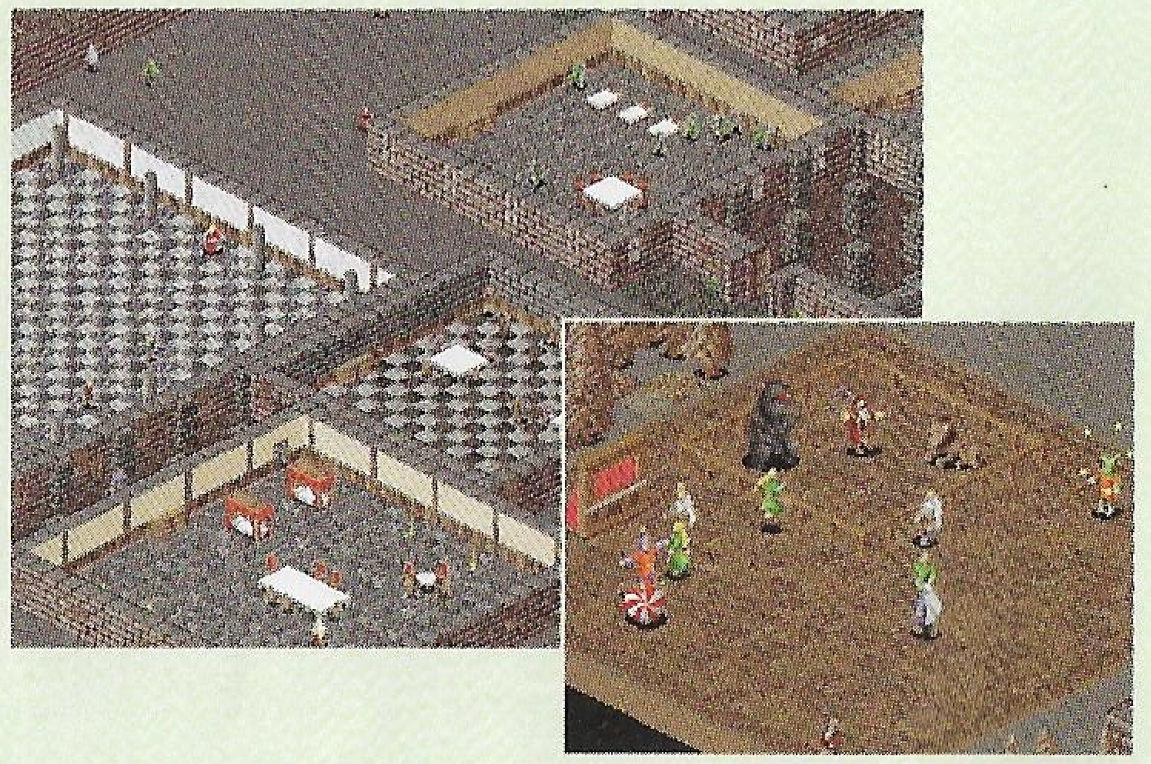
ゲーム開始

●世界マップ



世界全体を見られる。城と城を行き来する人の流れが見える。ここでは、物資の輸送や戦争、他国への密偵を忍び込ませるなどの命令を下すことが出来る。

●城マップ



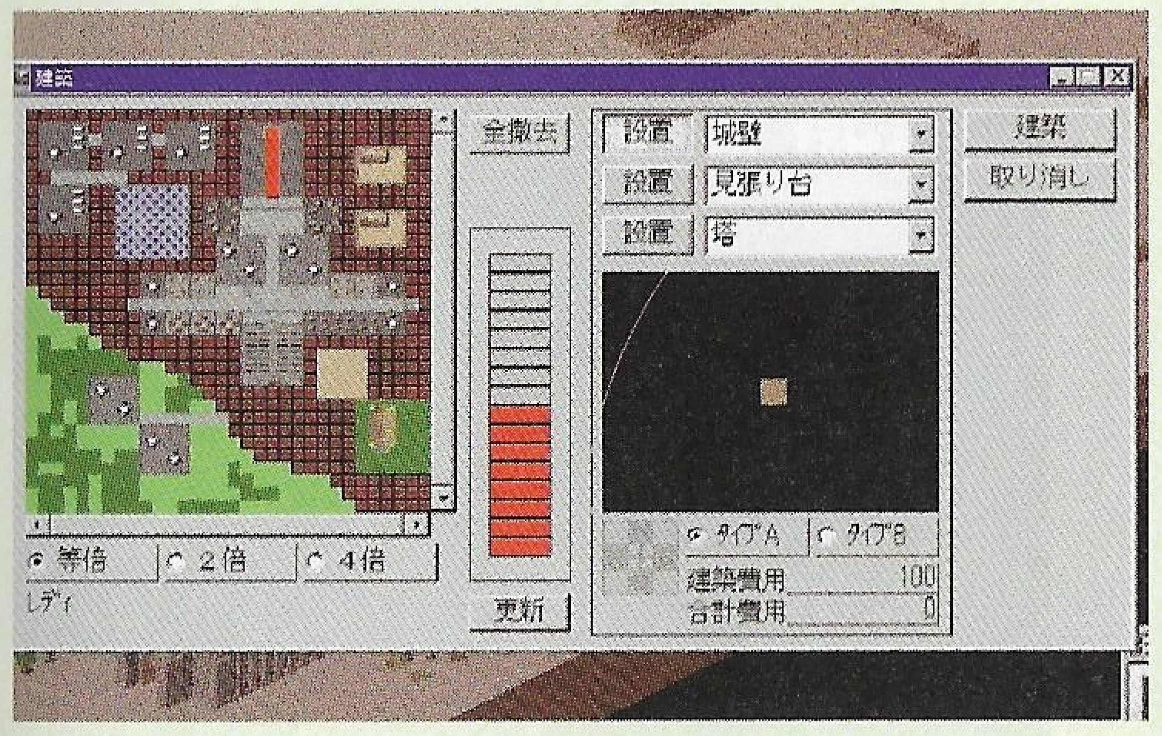
城の中の様子が見られる。時には祭などのイベントを見ることが出来る。主にアイテム売買、部隊・師団の編成などを行う。

●戦争



戦争をする画面。城をめぐって争うのが中心だが、道の途中で敵と遭遇した場合には野戦となる。戦闘に参加している師団長をだれかに委任すれば、自動的に戦闘してくれる。

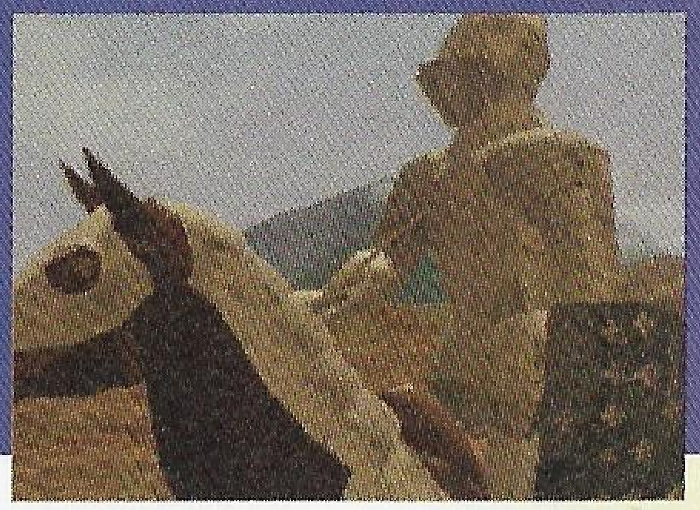
●建築マップ



城を設計、建築する画面。これによって、城の特徴（収入が増える、鉄壁の防御を誇る、など）をつけることが出来る。

ムービーの挿入

オープニングやエンディング、それに城を攻め落とした時、攻め落とされた時などには3Dツールで制作された美しいムービーが挿入される。



ゲーム終了

ゲームの目的である世界統一を果たすことが最高のエンディングだ。しかし、戦争に負けて国王が殺されたり、長い年月戦いすぎて、国王の寿命が訪れたりした場合には、悲しいかなゲームオーバーとなってしまう。

また、世界統一を果たしたとしても、そのプレイの仕方によってエンディングが変化する。







キャラクター作成

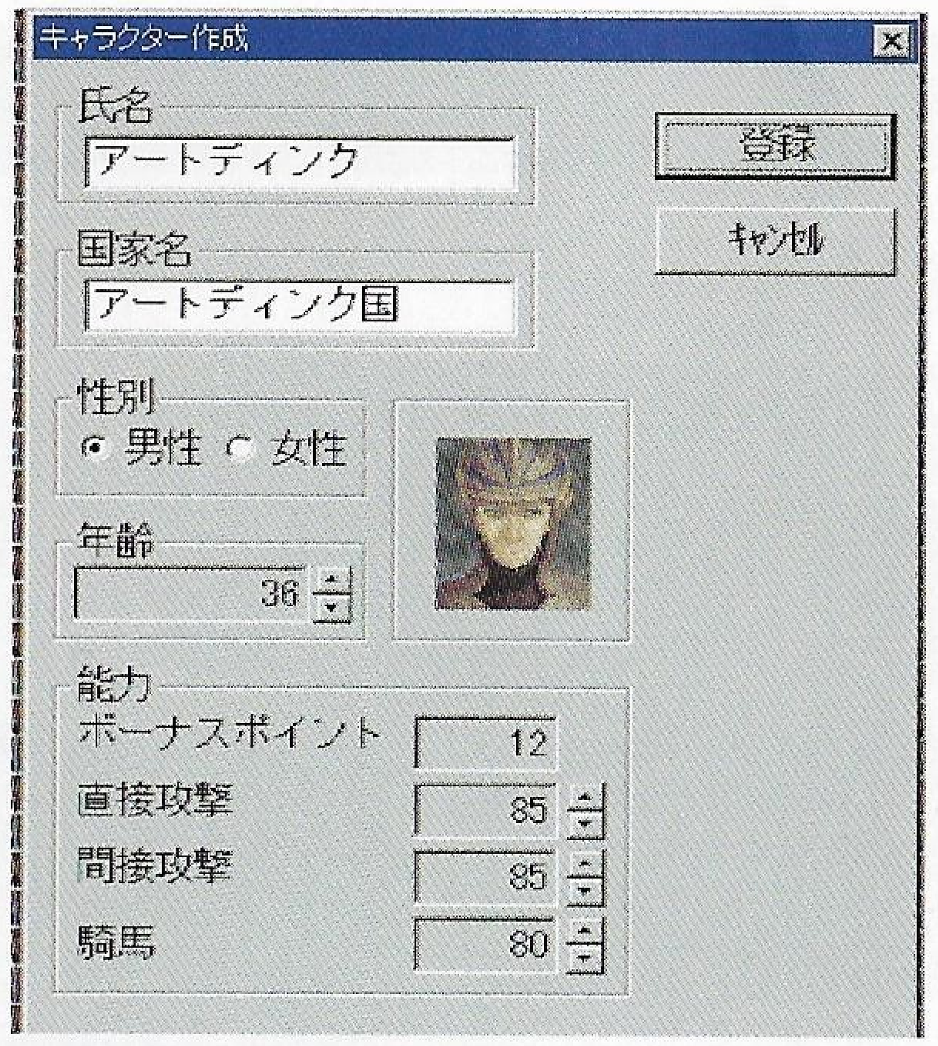
なにはなくても、まず始めに国王を作成しなければならない。粘って粘って、納得のいくキャラクターを作ろう。

　このウィンドウでは、名前・性別・年齢・各能力を設定する。名前と性別は自由に決めて良いが、年齢と能力はなるべく若く、平均的に能力の高いキャラクターを作りたいものだ。

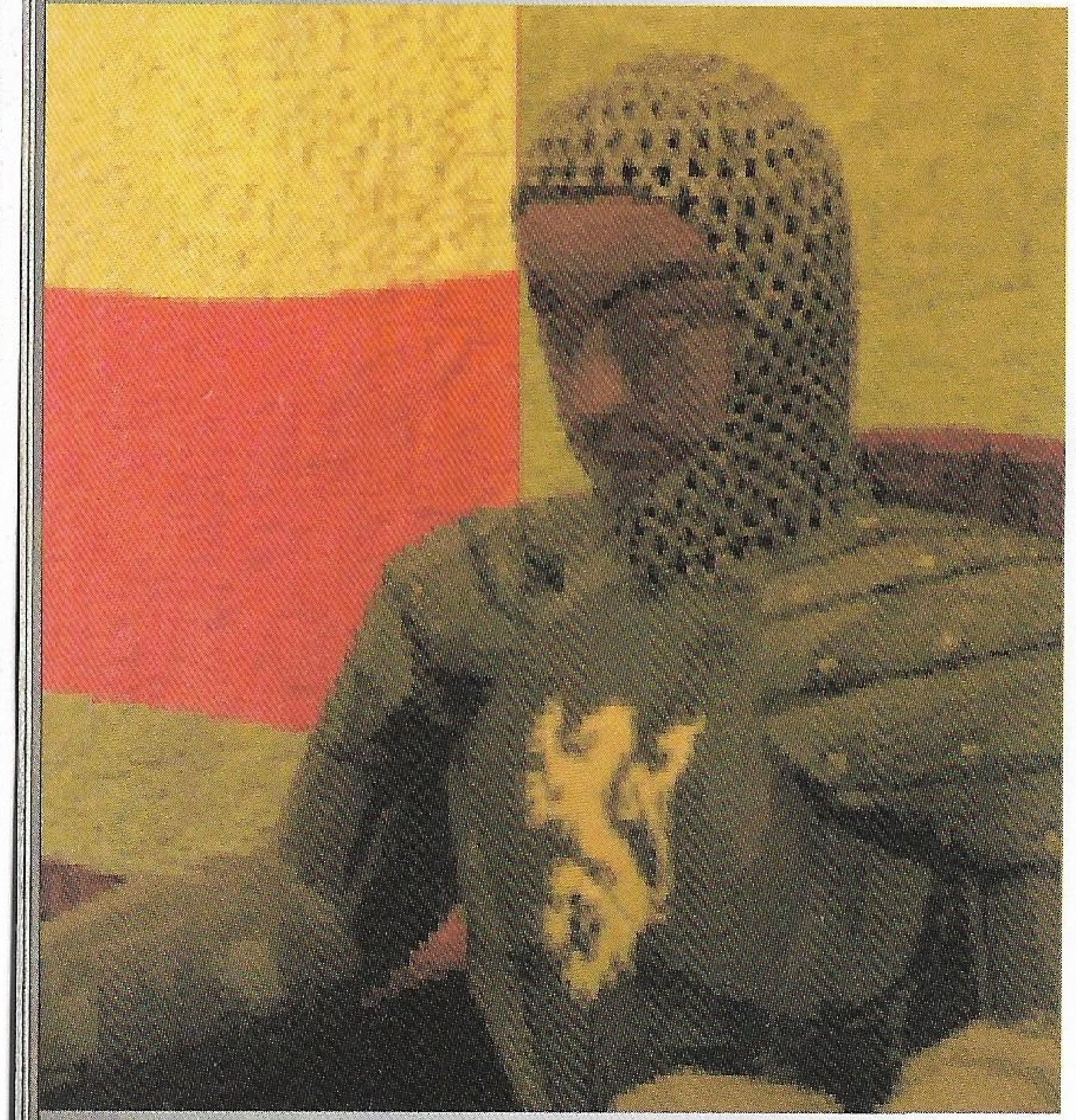
　年齢の数値を20才前半で前後させよう。各能力とボーナスポイントが変わっていくので、高いポイントがでるまでなんども試すこと。目標はボーナス40台、各能力平均60中盤～後半。




←名前と年齢によって顔グラフィックが変化する。顔にこだわるならやはり若い女性!?

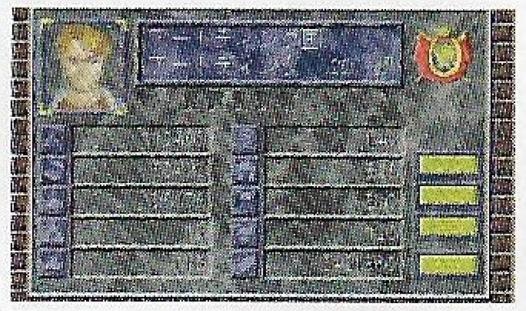


←キャラクターの顔グラフィックは、名前と年齢によって、さまざまに変化する。



能力は顔で分かる!?

年齢の増減によってパラメータも上下する。そのパラメータの変化の時に顔のグラフィックが微妙に変化していたのに気づいただろうか。顔の基本型は、名前と性別で決定されるが、細かなグラフィックの変化は、パラメータの上下によって変化する。直接攻撃のパラメータが高いと鎧を着たものに、間接攻撃は顔に傷が、騎馬攻撃では顔に髭（女性は口紅）が立派に。その能力がだいたい推察できるのだ。



↑ゲーム中は能力の数字表記がされない。

直接攻撃



間接攻撃



騎馬攻撃



状況の設定

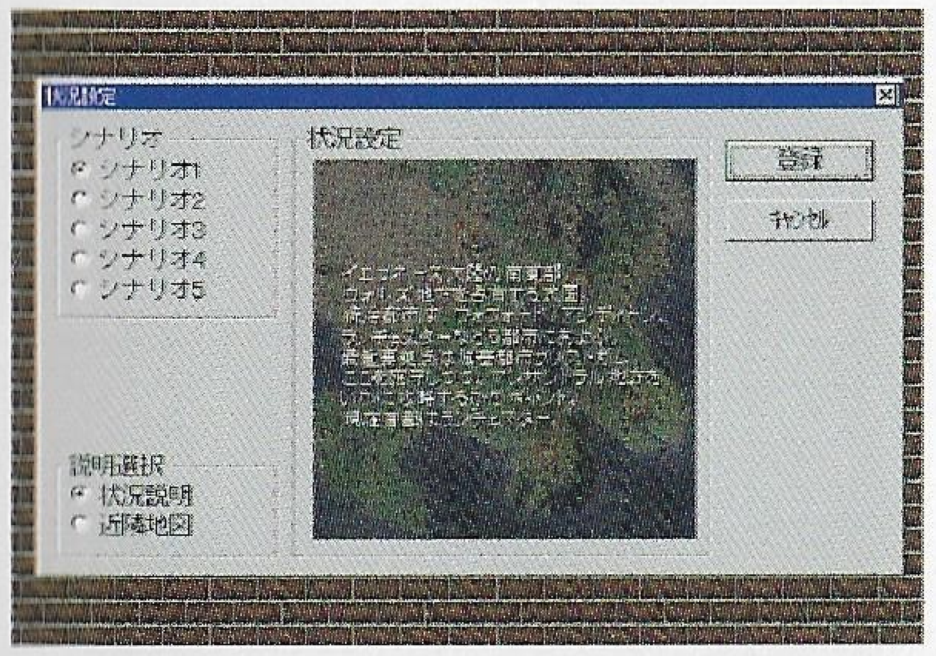
キャラクターを作った後は、ここでプレイする状況の設定をする。自分のレベルに合わせて選ぼう。

シナリオの選択
↓
説明、及び状況の確認
↓
ゲームスタート

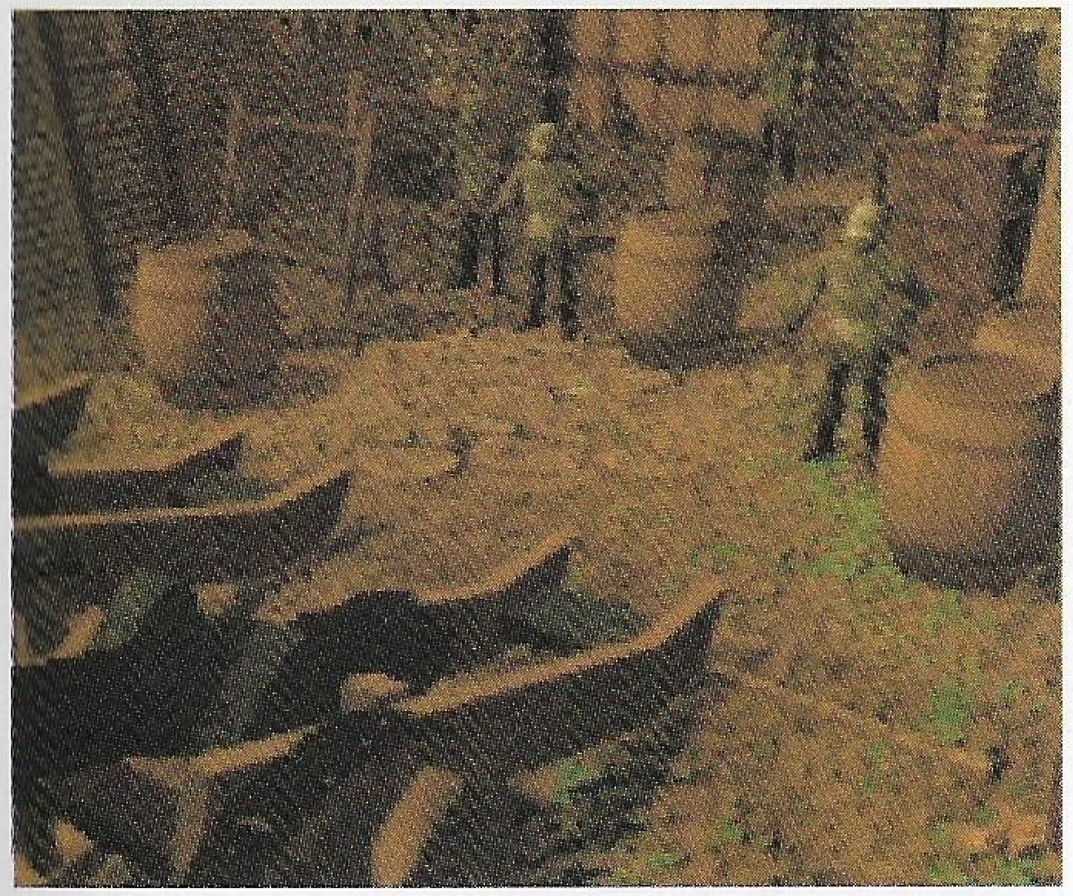
　上のような流れで、この画面を進めていこう。

　まずシナリオの選択。数字が多くなるほどクリアするのが難しい設定になっている。シナリオ1は始めから自国に5つの城があるが、シナリオ5では1つしかないのだ。

　詳しい状況や設定に関しては、状況説明ボタンを切り替えることで見ることができる。右に各シナリオの解説を載せておく。



←シナリオを選択すると、それぞれ簡単な文章で状況の説明をしてくれる。



● SCENARIO 1 ●

　大陸南東部のウォルズ地方にあるウォフォード、アンディーン、ランチェスター（首都）、ブリストガム、ブライトンハムを最初から持っている。まずはブリストガムの防衛に励むべし。



● SCENARIO 2 ●

　大陸北西部のホイルスク、ハイブシェク（首都）、マニゾフ、クリンホフを最初から持っている。ルーシアを始めに攻め落として、攻略の足がかりをつけよう。



● SCENARIO 3 ●

　大陸中央部のルーシア、サラガ（首都）、アルシラスを最初から持っている。どの城も敵と隣接しているので、最初はマニゾフを攻めて、サラガを敵に隣接させないようにしよう。



● SCENARIO 4 ●

　大陸南西部のリューベック、メンハイム（首都）を最初から持っている。隣接しているゲッティガルドは守りの固い城だが、ここを早く攻め落とさなければ攻略の糸口は見つからない。



● SCENARIO 5 ●

　大陸北東部のカルボンヌ（首都）を最初から持っている。もっとも難しいシナリオ。早めに北西のラルソンヌを攻め落として、収入が上がったところで他の隣国も攻めよう。序盤の速攻がカギ。

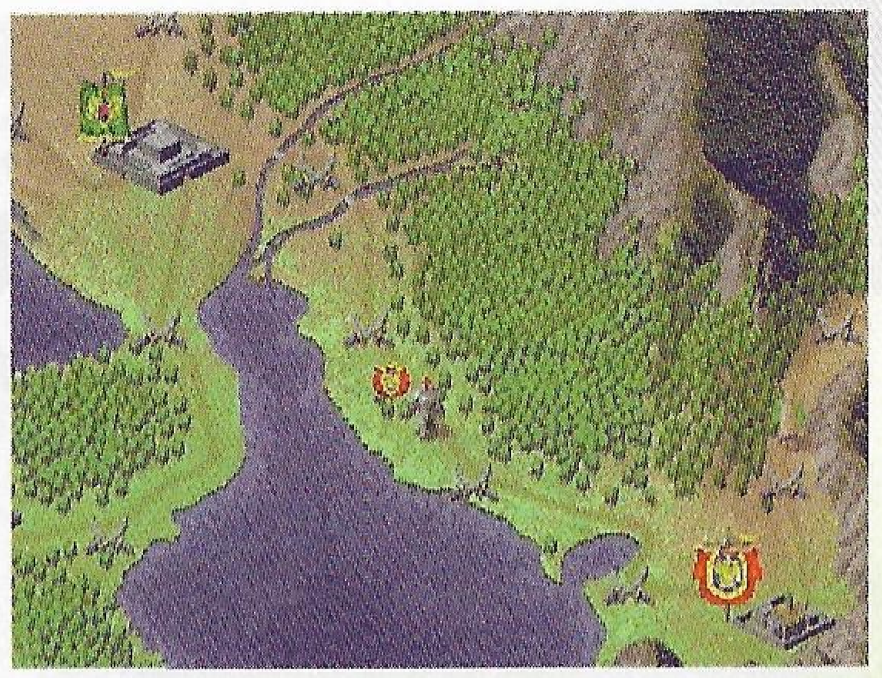


ゲームの舞台

ゲームの舞台となるイエブネース大陸。初期状態では全部で10の国々が25の城を分けあっている。城と城はそれぞれ道でつながっていて、商人や兵士などが行き来している。

イエブネース大陸全景





←兵士が城へ歩いていく。敵の兵士にもエンブレムが見えるので、接近してくるのを発見できる。

エンブレム一覧

10の国を表わすエンブレムは以下のとうり。プレイするごとに、その国の名前はランダムに変化する。

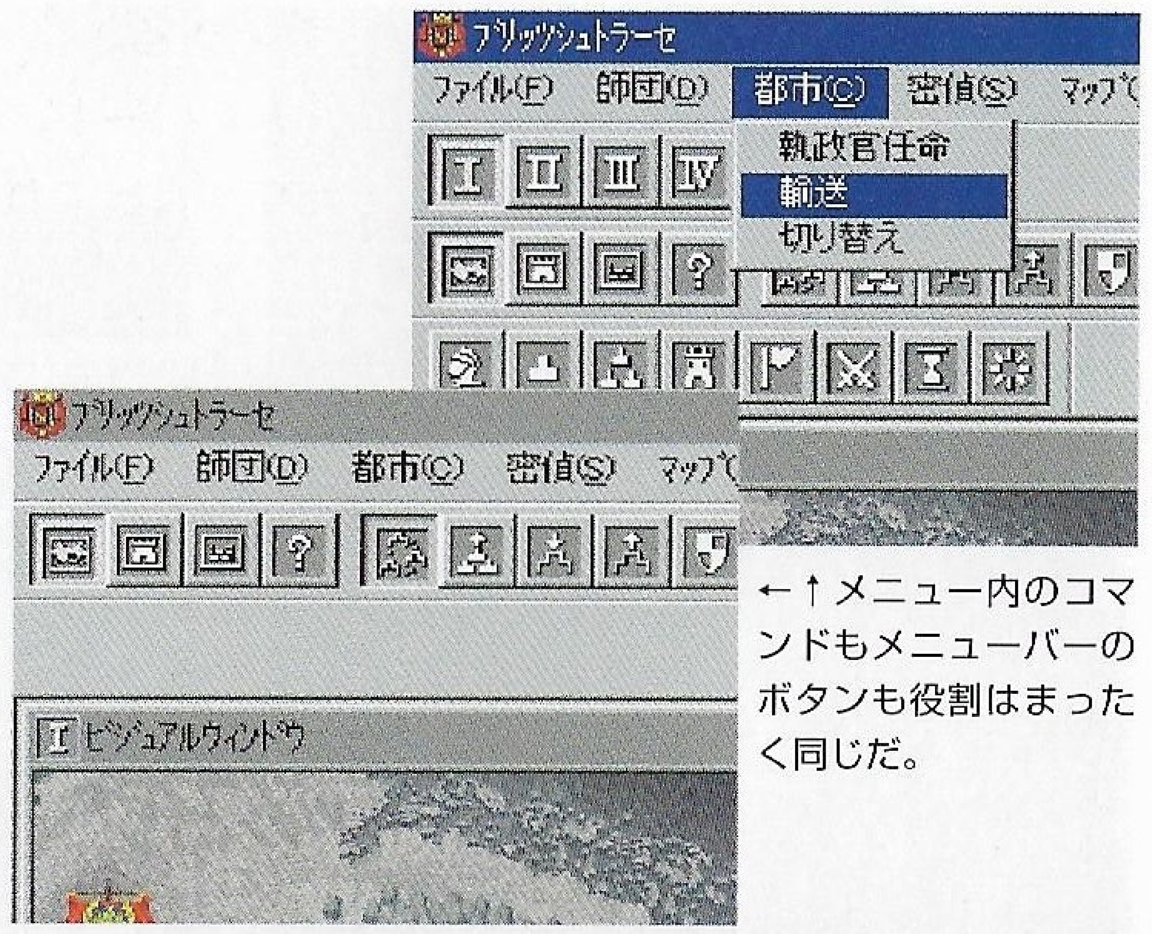


(プレイヤーの国)

操作方法のコツ

このゲームの操作についてコツを説明しよう。慣れてしまえばかなり効率の良い操作ができるようになるはずだ。

このゲームでの操作は、画面上部の各メニューの中からコマンドを選択するのが基本だが、その主要なコマンドのほとんどをツールバーで行うことができる。「メニュー→コマンド」の過程が1クリックで済むのだから単純に2倍効率が良い。メニューバーはいくつかのブロックごとに自由に移動させることができるので、活用しよう。



←↑メニュー内のコマンドもメニューバーのボタンも役割はまったく同じだ。





↑やろうと思えば、メニューバーをこういう感じに置くこともできる。プレイしにくいだろうけど……。

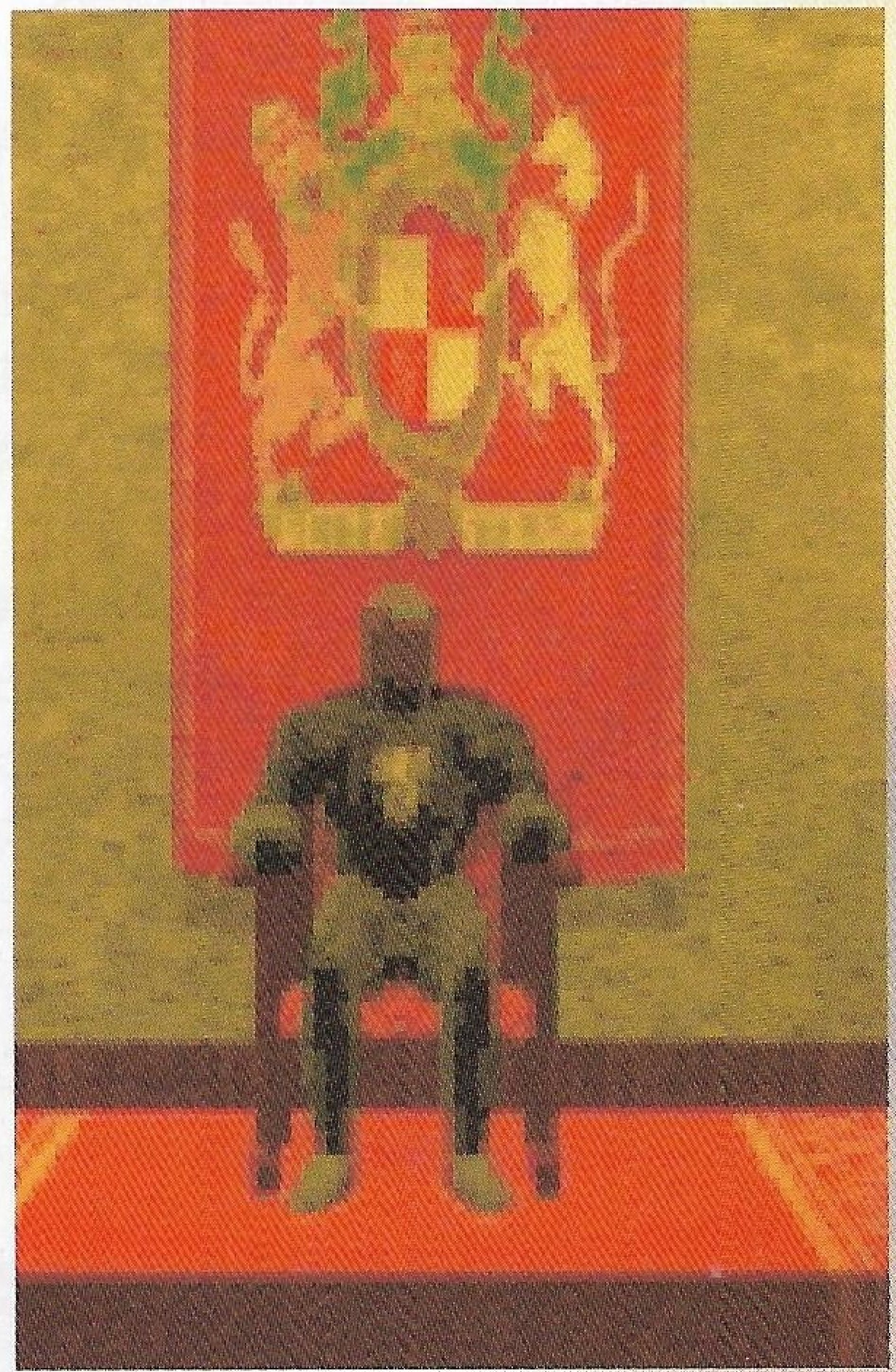
右クリックを活用しよう！

いろいろな状態のときに特定の場所を右クリックすることで、それに関するポップアップメニューが開く。たとえば、世界マップのときに操作したい城の上で右クリックをすると、「城マップ」や「戦争」、「密偵」などのコマンドをその場で選択することができる。

だいたいの操作方法が分かったら、もうロード／セーブ以外はメニューバーと右クリックで済ませられるようになるだろう。



←世界マップ上で城を右クリックするのは基本中の基本。これと同様に、戦闘画面で各部隊に対して右クリックも基本だ。





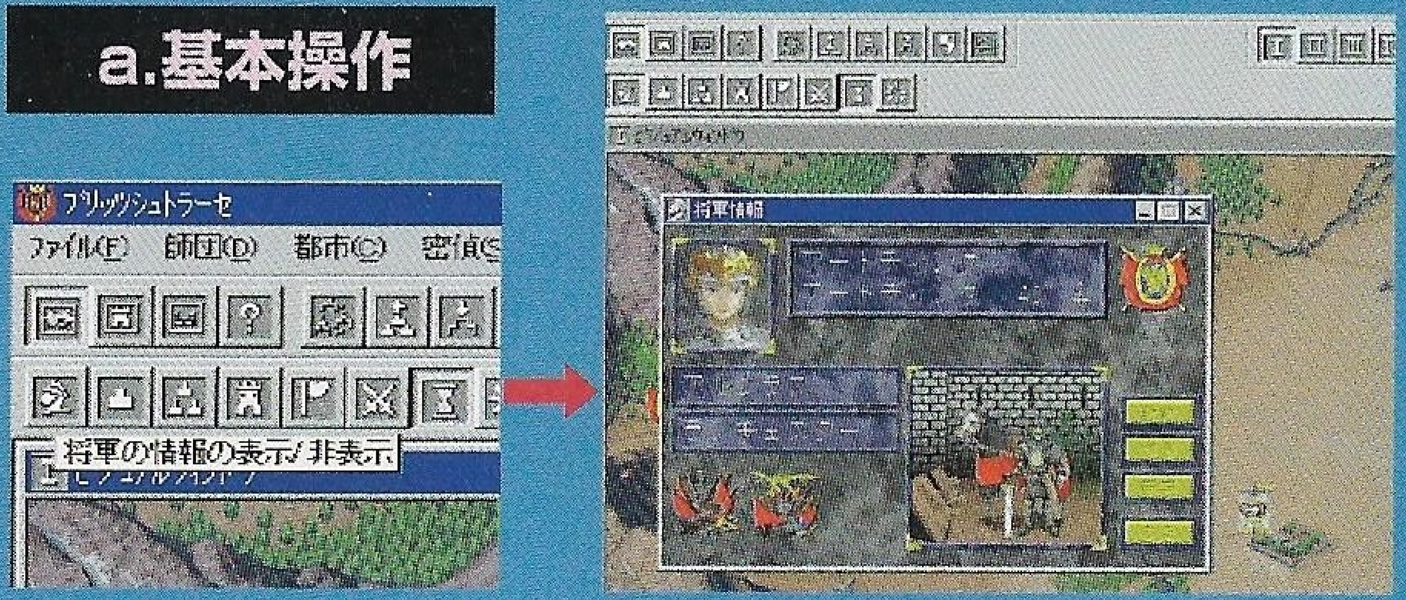
→ビュー設定画面でマップが表示されている部分をクリックすると、ビジュアルウィンドウがその場所へジャンプする。

ツールバー及び情報ウィンドウについて

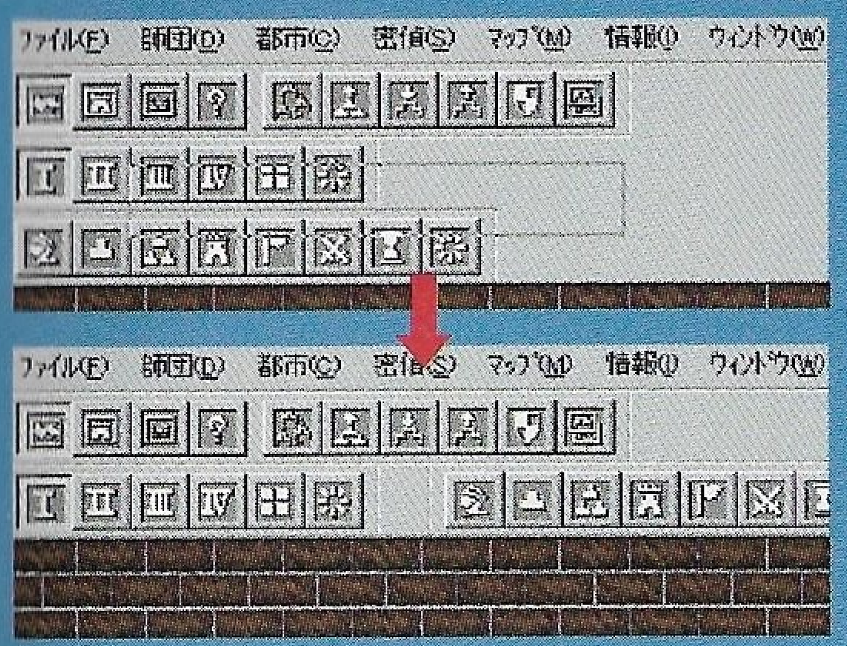
ここではツールバーと、それによって表示される情報ウィンドウの解説をする。

ツールバーのボタンを押すと、そのウィンドウが開く。現在ウィンドウが開いているボタンは奥に引っ込む。ウィンドウを閉じるときにもこのボタンで閉じる。

a.基本操作



b.応用操作



←メニューバーは3つのパーツごとに自由な場所に置くことができる。モニターの小さいプレイヤーは、上段にまとめてしまうと良いだろう。

メニューバーは、各マップモードで変化するパーツがある。それぞれ、そのモード専用のコマンドがひとまとまりのなっているのだ。



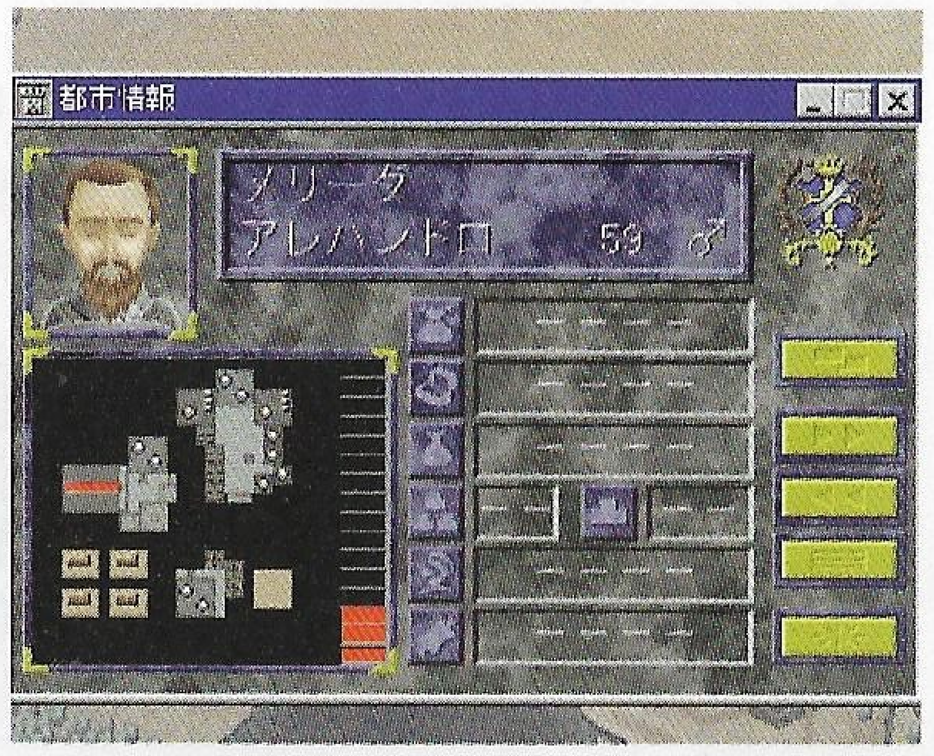
世界マップの流れ

領地を拡大するための行動を起すためのモードが、この世界マップだ。失敗のないよう、流れをキチンと押さえておこう。

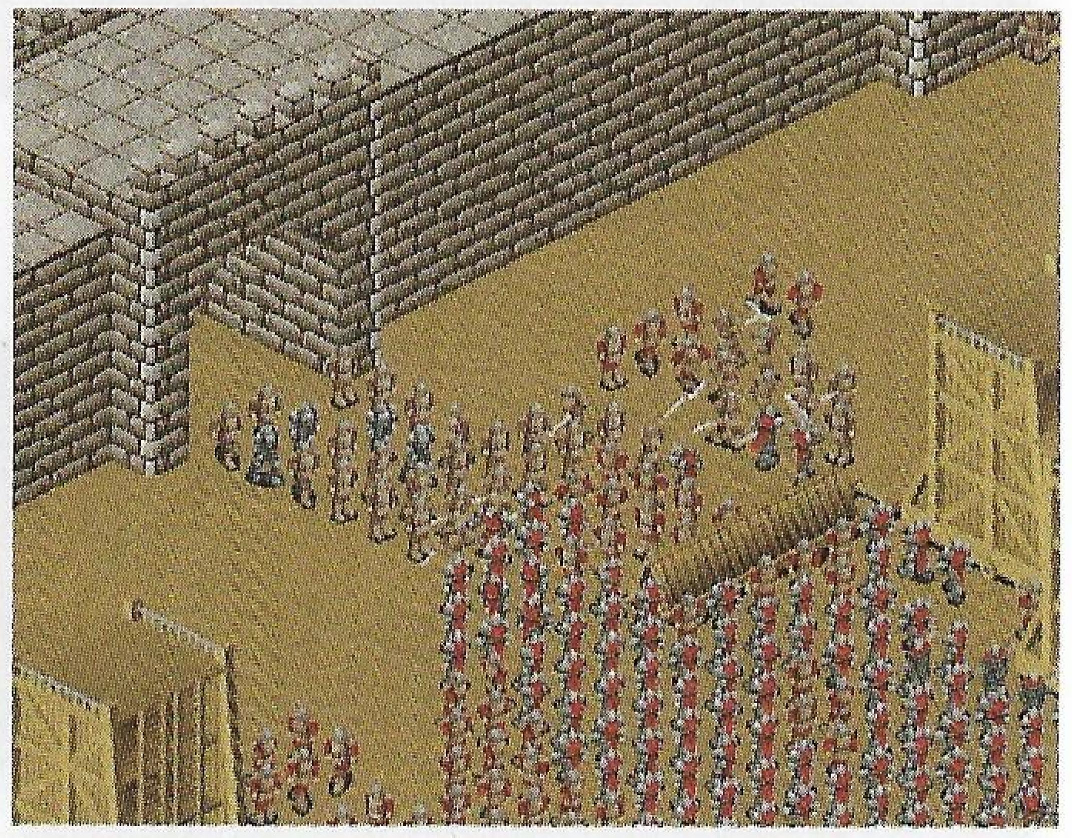
ここでは、相手の城への干渉や、自国の物資、人材の輸送などを主に行う。

基本的な流れとしては、相手の国の力を知るために密偵を送り込み、城の形や兵士の数を調査し（1）、それに勝てるだけの軍備を整える（2）。整ったらいよいよ戦争を仕掛ける。もしも最初の軍隊だけで足りない場合は、援軍を差し向ける（3）。見事勝って城を獲得したら、すぐに執政官を任命しよう（4）。戦闘によって消耗した部隊の補強も忘れないこと。忘れると、準備万端整った隣国がチャンスとばかりに攻めてくる可能性が大きくなるぞ。

基本的には、このパターンを繰り返して行けばクリアだ。



←敵の城の様子を見ているところ。王室の位置を確認して、攻略法を練ろう。



↑攻城戦の1シーン。事前に城の様子が分かっていれば、城内へ突入する専用の部隊を用意しておける。能力値の高い部隊が、必ずしも良い部隊ではないのだ。

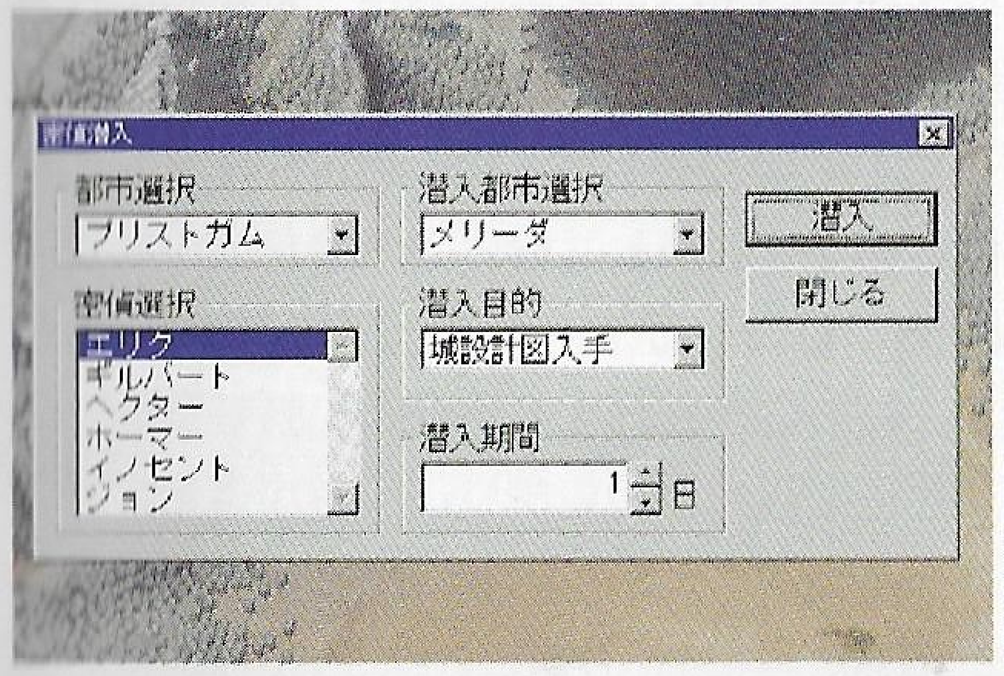
世界マップの基本的な流れ

①敵国調査（密偵潜入）→ ②軍備増強（輸送）→ ③敵国へ侵攻（戦争）→ ④領土管理（執政官任命）

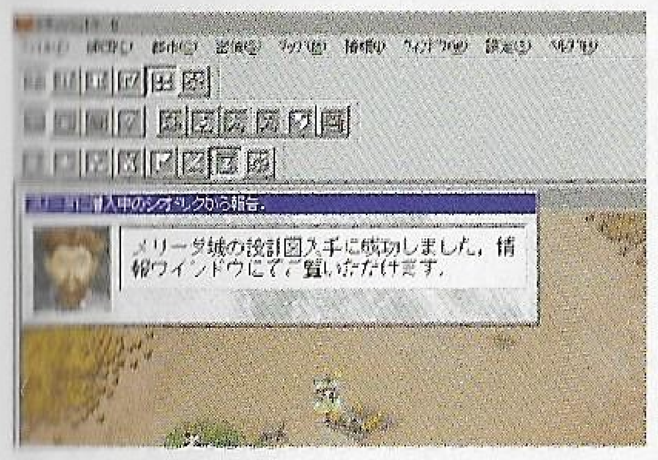
1. 敵領土の調査

自分の国と隣り合っている城へは、必ず密偵を潜入させて、領土の調査をさせること。密偵は将軍の中から選ぶ（国王、部隊を編成している将軍は不可）。人選のポイントは3つの能力値の平均値だ。すべてなかなかの能力を示していれば、成功する確率が上がる。

また潜入する期間は、短すぎても長すぎてもいけない。短いと目的を達成しないまま期間が終わってしまうし、長いと敵に捕えられる可能性が高くなるからだ。とりあえず1カ月くらいに設定しておいて、情報を入手して把握したら撤退コマンドを使うのがベスト。



←密偵は、部隊もなにも編成していない将軍の中から選択する。





↑→密偵が成功するか否かは、その将軍の能力平均値と潜伏する日数が大きく左右する。

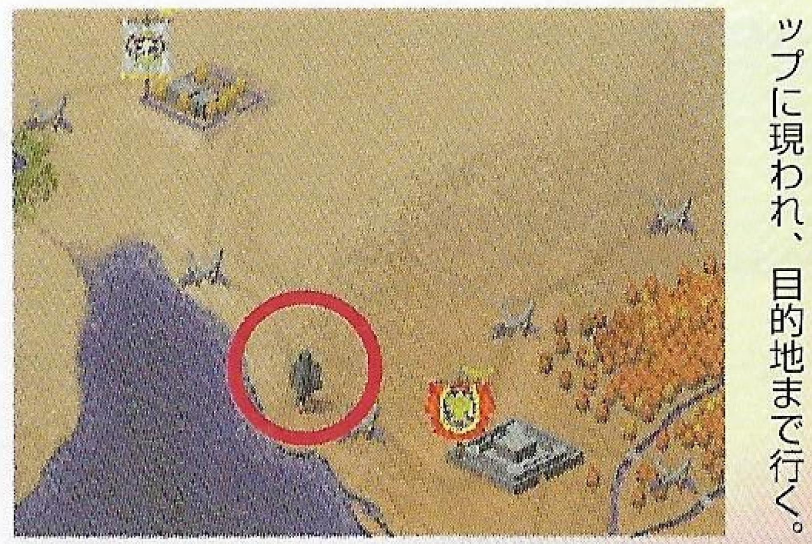
コマンド解説

■密偵メニュー

潜入

相手の城に密偵を送り込むコマンド。待機中の将軍がいないと使用できない。潜入させる城、潜入期間を設定して、送り込む。

成功すると敵の城マップを見ることができる。

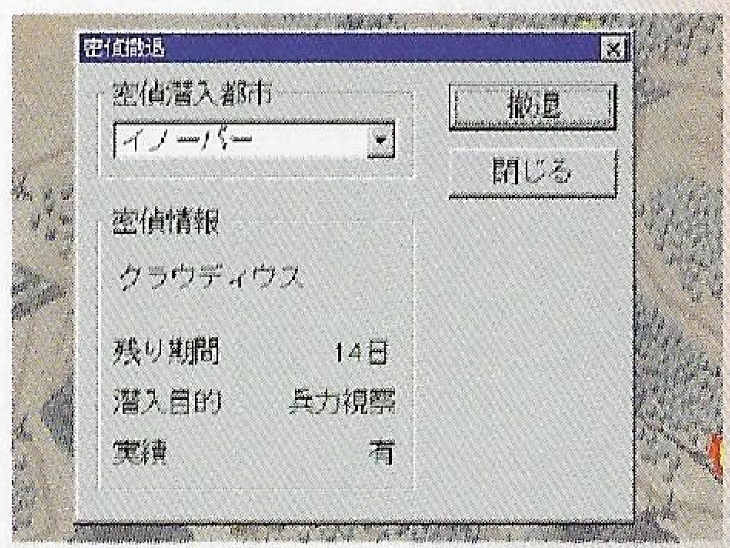


←密偵潜入を決定すると、左のような黒いキャラクタが世界マップに現われ、目的地まで行く。

■密偵メニュー

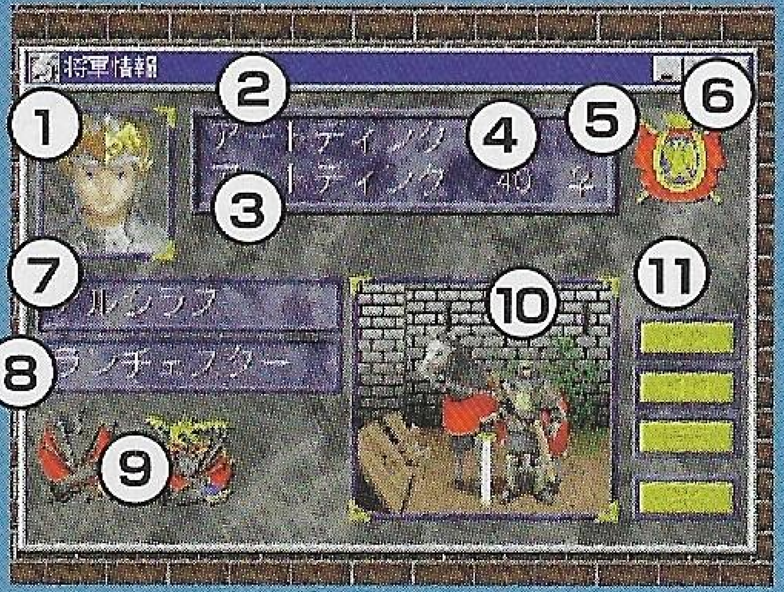
撤退

潜入している密偵を撤退させたいときに使う。密偵を撤退させると、そこの情報は見られなくなる。もう十分敵の情報を把握できて、まだ潜入期間が残っているようであれば、このコマンドを使おう。



←もう潜入している必要がなくなったなら、すぐに撤退。でないと見つかって処刑されるぞ。

将軍情報

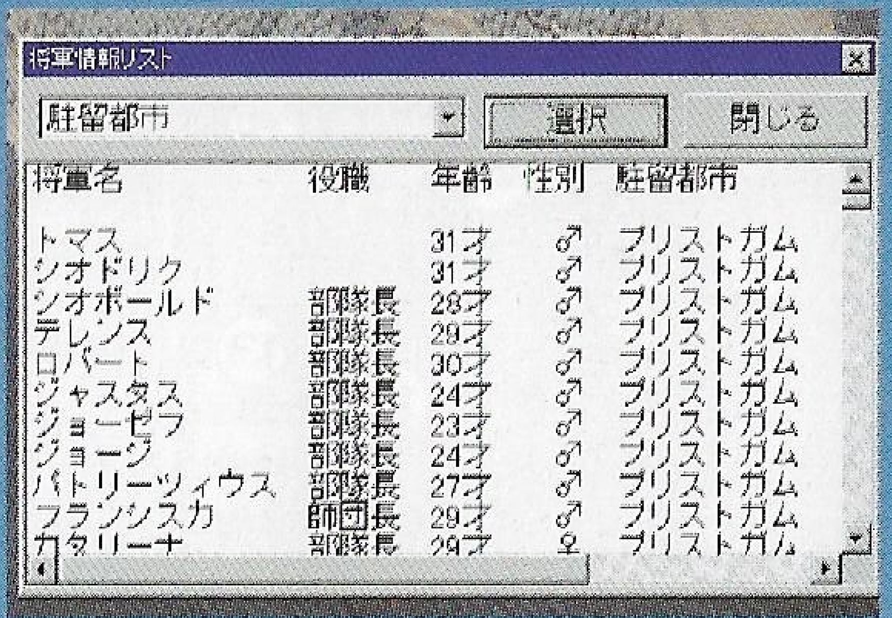


①将軍の顔グラフィック ②所属部隊名
③名前 ④年齢
⑤性別 ⑥所属国のエンブレム
⑦出身地 ⑧駐留都市
⑨役職の紋章 ⑩各能力値
⑪（上から）次の将軍へ・前の将軍へ・将軍リスト開く・ウィンドウ閉じる

部隊／師団編成時には、必ずこのウィンドウを開いておきたい。能力値を見ながら編成ができるからだ。⑨の場所には、下のような3種類の紋章がはいる。左から部隊長、師団長、執政官の意味。



将軍情報リスト

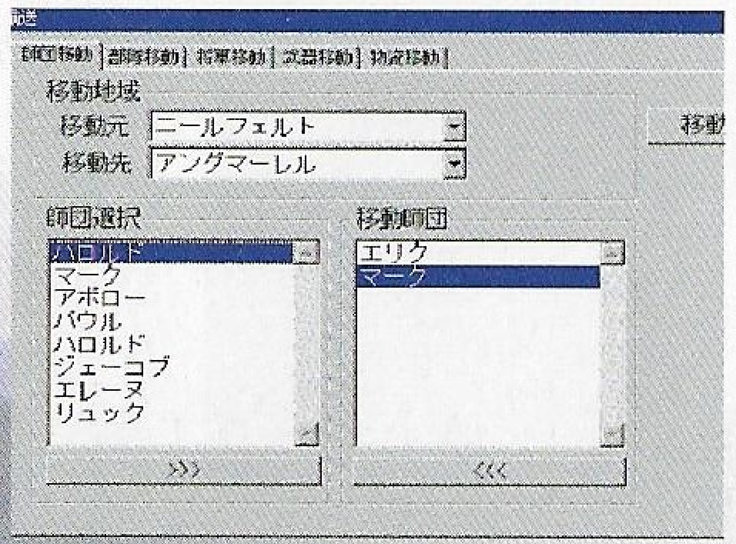


←すべての将軍を名前・駐留都市などで検索できるリスト。

■都市メニュー

輸　送

自分の国が複数城を所有している場合、城間で人員やさまざまな物資の輸送を行うことができる。たとえば、１つの城だけでは部隊が作れるだけの兵士・武器がなかったとしても、他の城から輸送してくれば良いのだ。敵に近い城へ軍備を集中させたいときによく使う。

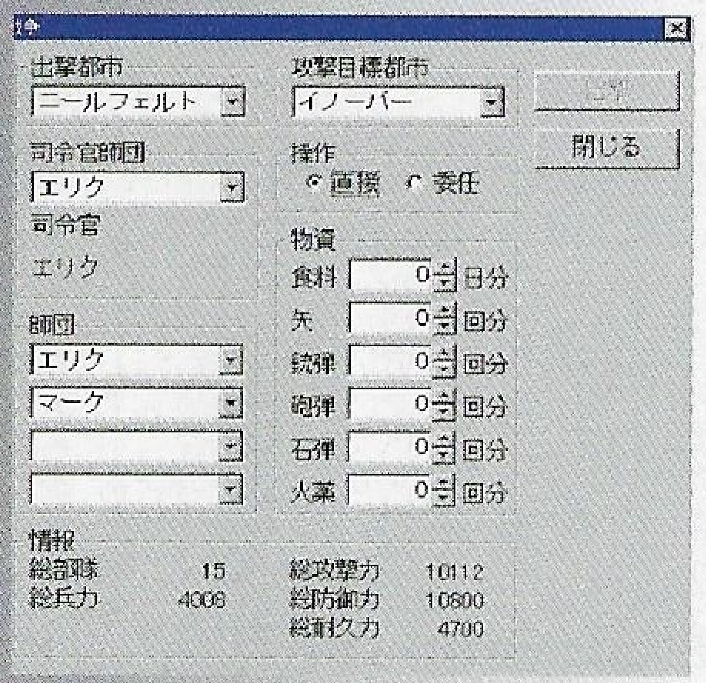


←師団・部隊・武器・将軍など、さまざまな人員、物資を運ぶことができる。

■師団メニュー

戦　争

自分の城と道でつながっている敵国の城に対して、戦争を仕掛けるウィンドウが開く。１回に最高４つまで師団を出撃させることができる。



←戦闘に食料はかかせない。食料がなくなると負けて帰ってきてしまうぞ。

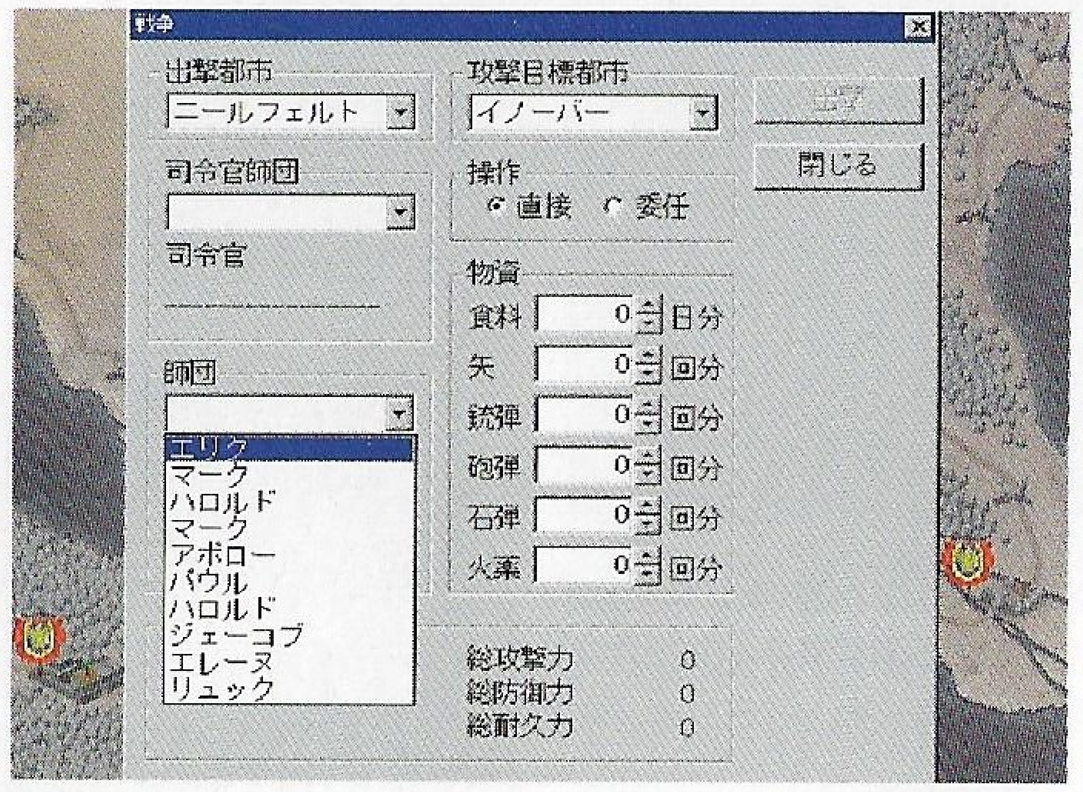
2. 軍備の増強

密偵から得た敵国の情報をもとに、攻略に適した部隊・師団作りをしよう。たとえば、城壁が四方に張り巡らされている城なら攻城塔を用意するとか、重歩兵＋斧のような、直接攻撃に強い兵が多かったなら間接攻撃の部隊を増やして遠くから攻撃させるとか。あらかじめ部隊の用途を決めて軍備の増強を計ろう。また戦争に出た後の防衛用師団を作るのも忘れないこと。

3. 敵領土への侵攻

軍備を整えたらいよいよ戦争開始だ。食料や矢などの消耗品は必ずそろえておくこと。戦闘に出る師団を設定して（最高４つ）、司令官となる師団を設定しよう。

操作項目にある「直接」は自分で戦闘をプレイするときに、「委任」はコンピュータに自動的に戦わせるときに選ぼう。戦力の差が大きく、楽勝で勝てるのであれば委任でも良いだろう。しかし、接戦が予想される場合はやはり自ら指揮をとったほうが良い。

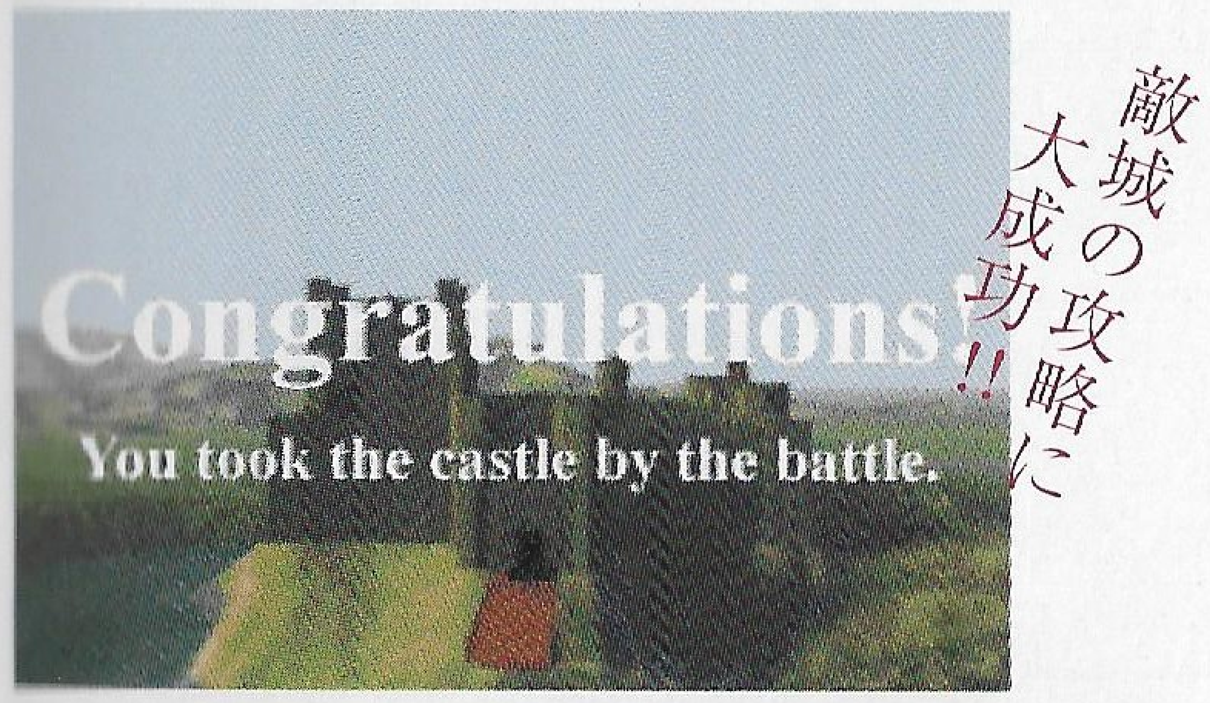


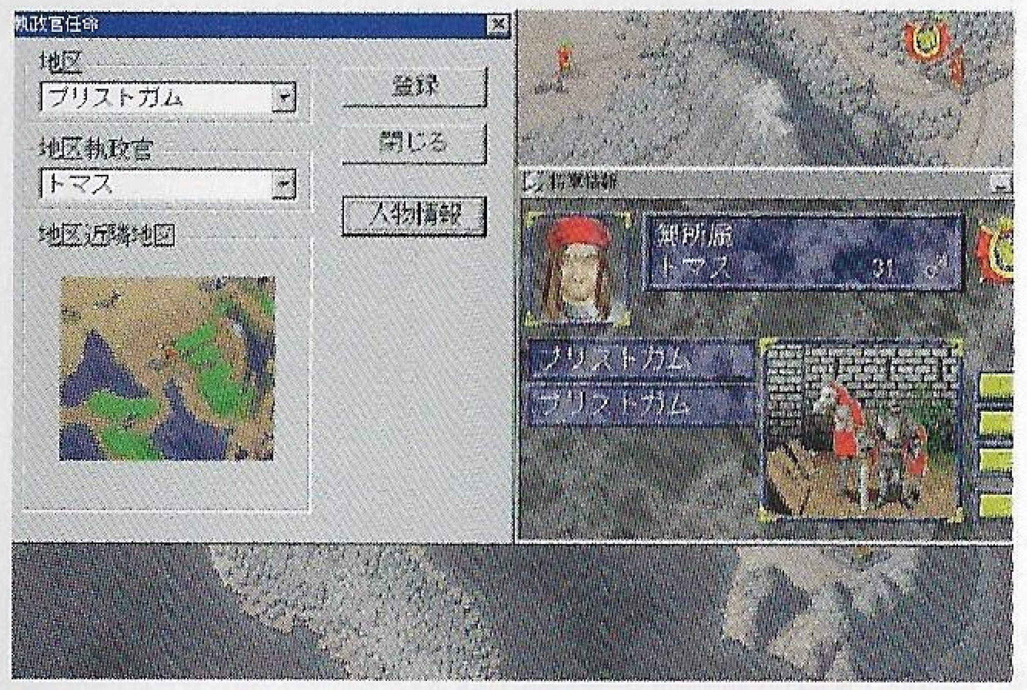
←戦争ウィンドウ。下段の総攻撃力・防御力などをみて全体の戦力を把握しよう。

4. 新領土の統制

戦争に勝てば城はプレイヤーのものになる……のだが、まだ完全ではない。この城を治める新たな執政官を決めなければならない。でないと、毎月の収入も入らなくなるぞ。

執政官には部隊の組んでいない将軍がなる。戦争が終わった直後にはそのような将軍はほとんどいないので、後方から将軍を呼んでくるか今ある部隊の１つを解散させるかして、将軍を１人フリーにしよう。執政官は、各能力値平均の高い人が就任したほうが良い。毎月の収入に影響してくるからだ。





←執政官決定のウィンドウ。執政官の候補が複数いる場合、このように将軍情報を見ながら選ぶと良いだろう。

■都市メニュー

執政官任命

その城に国王がいない場合、城を統制するために執政官を任命する必要がある。執政官を任命すると、世界マップのエンブレムの上部に小さな黄色い旗がつき、毎月その城から収入をもらえるようになる。

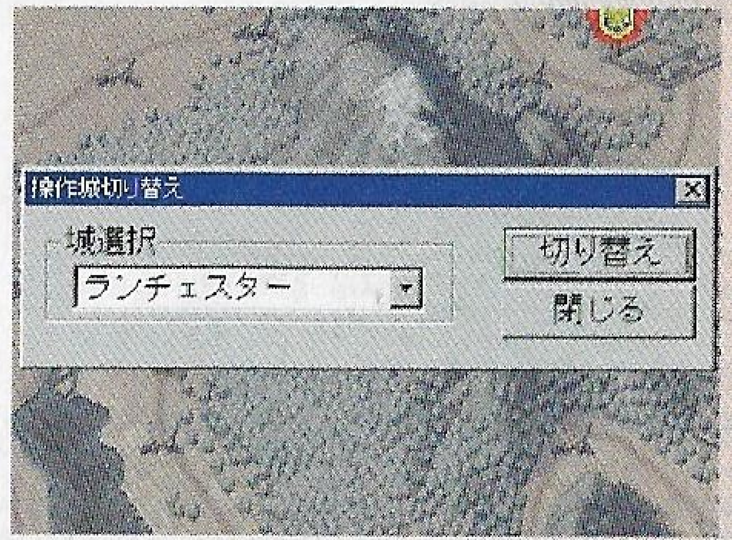


←このウィンドウには、選択している城の周辺の様子が表示される。

■都市メニュー

切り換え

世界マップモードのとき、必ずどこかの都市を選択している状態になっている。それを切り替えるのがこのコマンドだ。左側の都市名で選択したい都市を選び、決定すれば指定の都市を選択したことになる。現在選択している都市は、インフォメーションウィンドウで確認できる。



←このウィンドウを開くよりも、ビジュアルウィンドウ内で右クリックしたほうが絶対楽。

部隊情報

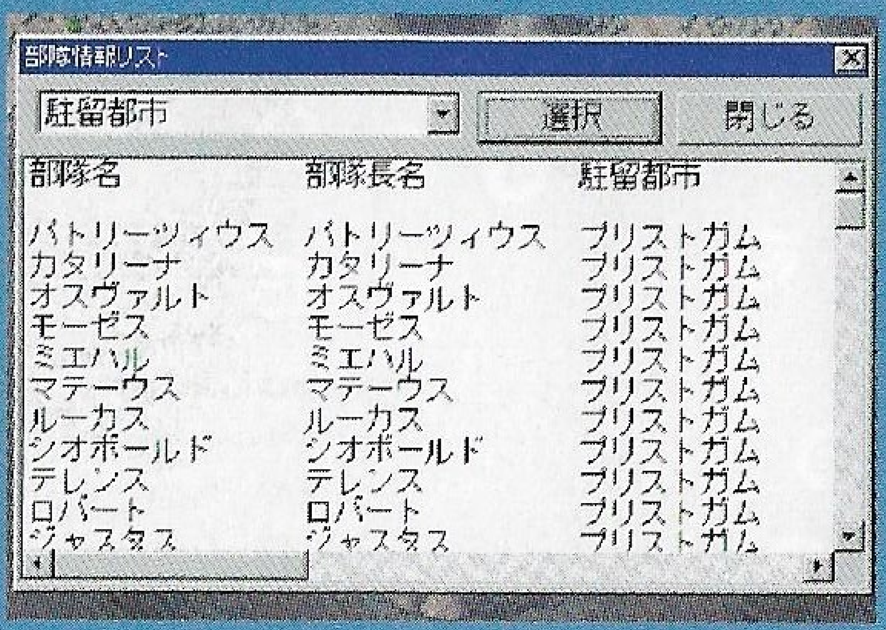


①部隊長の顔グラフィック　②部隊名
③部隊長の名前　④部隊長の年齢
⑤部隊長の性別　⑥所属国のエンブレム
⑦所属師団名　⑧駐留都市
⑨攻撃力　⑩防御力
⑪部隊の種類　⑫戦闘回数
⑬（上から）次の将軍へ・前の将軍へ・将軍リスト開く・ウィンドウ閉じる

⑨⑩は、光が強いほど値も大きいことを示す。⑪は兵士の種類・武器・乗り物がビジュアルで表示されている。⑫は１回戦闘に参加するごとに１つチェックがつき、いっぱいになるとメダルがもらえる。



部隊情報リスト



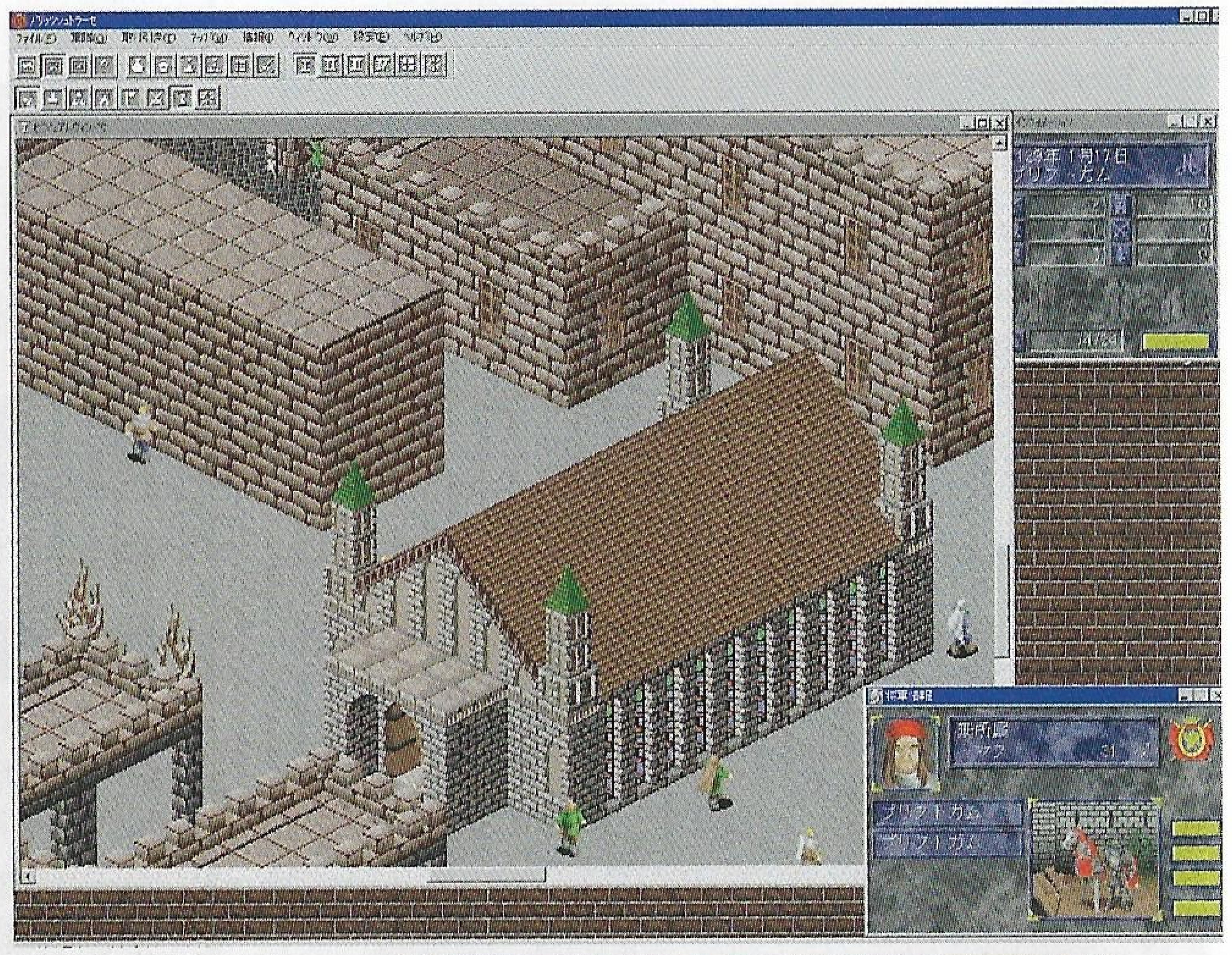
←各部隊のリスト。名前順や駐屯地順に検索できる。

第一章　基本編

城マップの流れ

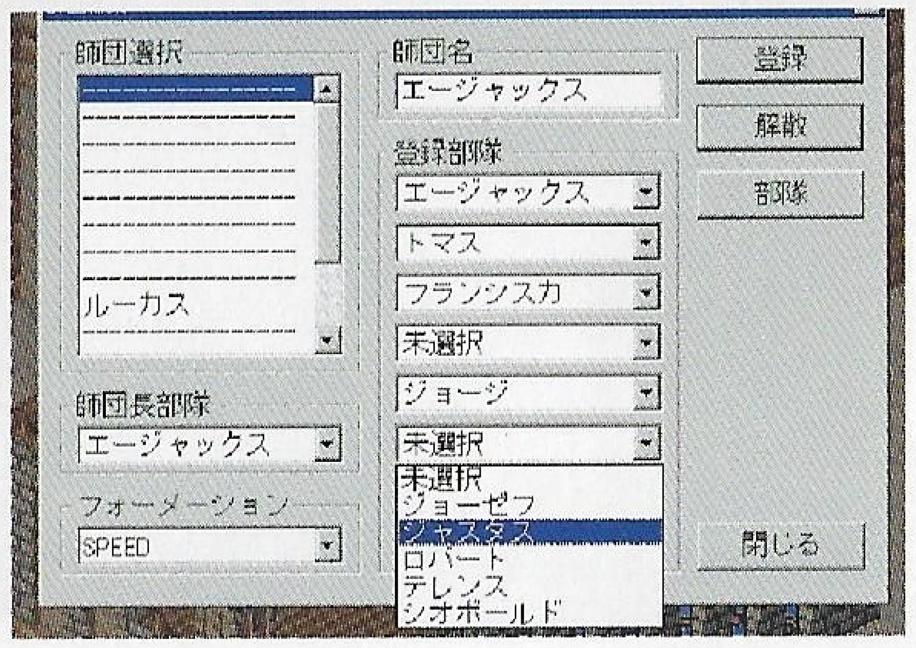
城マップに入ってすることはいろいろあるが、そのすべてが「師団を作る」ための行動だ。

主に軍備を整えるのが城マップでの作業になる。することがたくさんあるので始めは混乱するかもしれないが、1つ1つ順序だてていけば大丈夫だ。まず、部隊を作るのに必要な兵士・武器などを調達する。ここで余計な物を買ってしまいがちなので、きちんとどんな部隊が必要なのかを決めてから行動すること。部隊がいくつかできたら次は師団編成。ここで将軍の頭数が少なかったら、選抜試験をして将軍を募ろう。



城マップの基本的な流れ

①兵士雇用（兵士）→②武器調達（売買）→③部隊編成（部隊・師団）及び④人材発掘（将軍選抜試験）



←最初にどんな師団を作りたいのかを決めておけば、無駄な出費がなくなる。

1. 兵士雇用

兵士には、大きく分けて3つのタイプがあるが、ここで雇用できるのは軽装兵と重装兵の2タイプ。残る騎士兵は、毎年決まった時期に、何人かが選出される。

軽装兵と重装兵は、毎月その都市の人口・兵舎の数などによって雇用できる人数が変わってくる。もちろん人口は多い方が良い。兵舎の数も、たくさんあった方が良い。彼等も人間である。少しでも環境が良ければ、そこで働きたいと思うのだろう。一ヶ月に雇用できる人数は、軽装兵で最大300人まで。重装兵で最大100人まで。部隊編成後に余った兵士は、残しておくと維持費がかかるので解雇するか他の城へ送ろう。

【蛮族について】

特定の城に国王を配置しておくと、その城に道なき道を歩いてくる者が現われる。それは、森の中や洞窟に暮らしている蛮族だ。彼等は1部隊として城で雇って欲しいという。彼等は通常の兵士とは比べ物にならない攻撃力・防御力を備えているので、ぜひ仲間にしたい部隊だ。

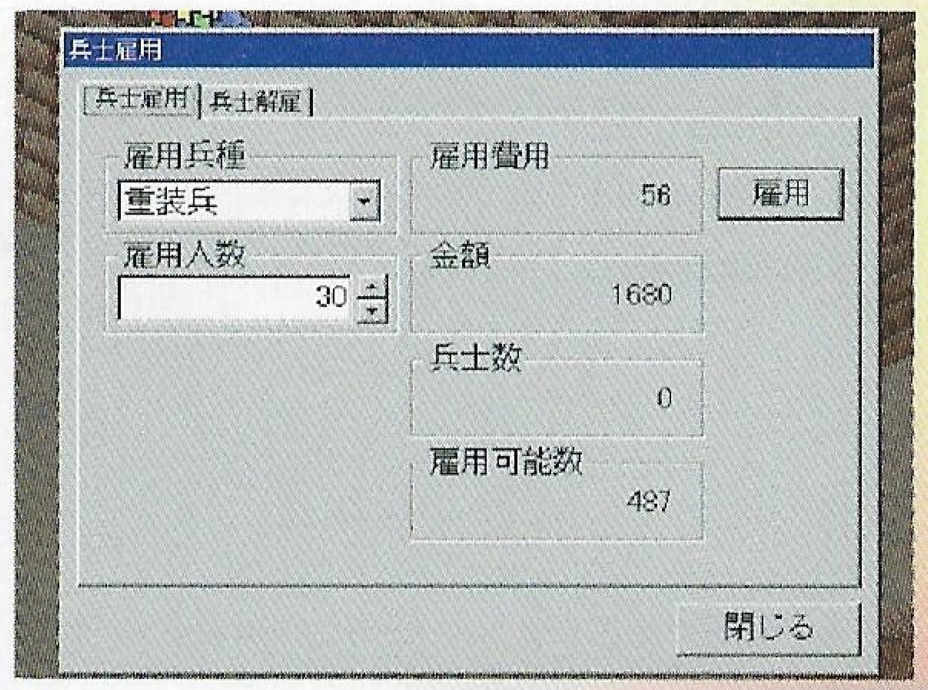


←他の部隊よりも金はかかるが雇って損はない。詳しくは94ページを。

■軍隊メニュー

兵　士

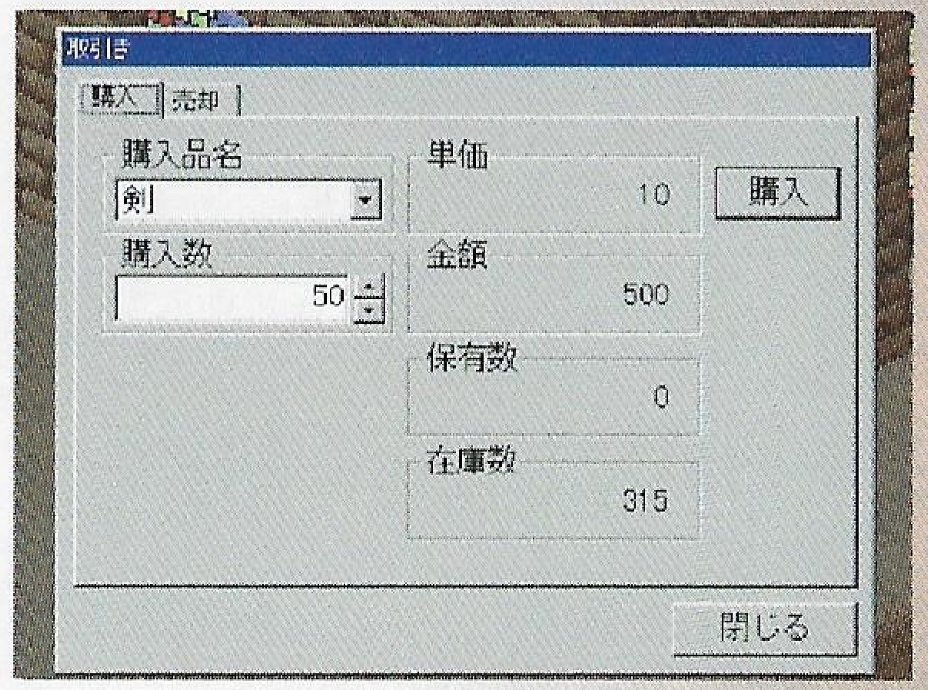
兵士（軽装兵・重装兵）の雇用と解雇を行うウィンドウ。「兵士数」は、現在雇用済みでまだ部隊の中に配属されていない兵の数だ。



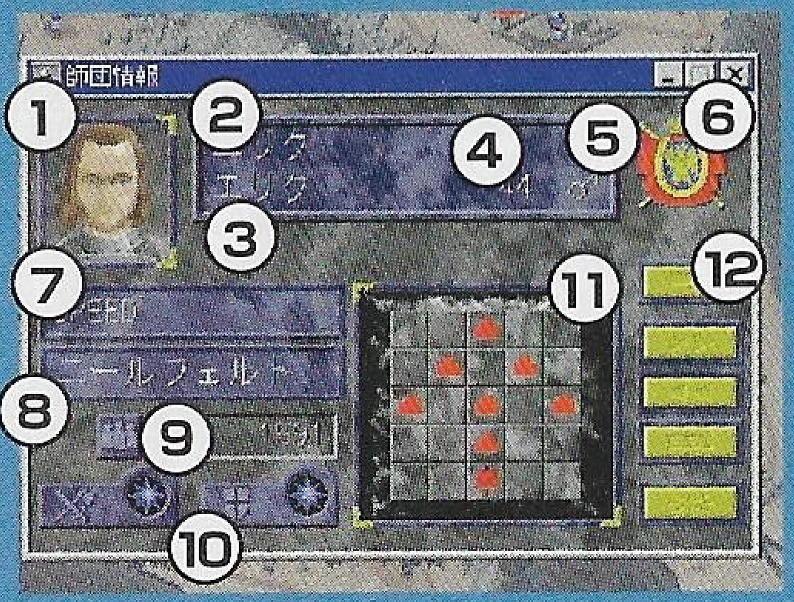
■取り引きメニュー

売　買

武器や馬、戦車、火薬、食料など、すべての物資の売り買いをするウィンドウ。相手の商人や選択している城の設備などにより、在庫数が変化する。



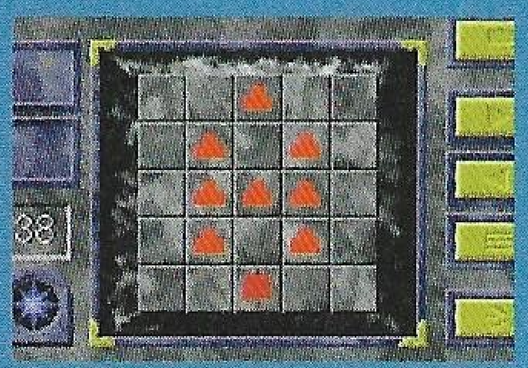
師団情報



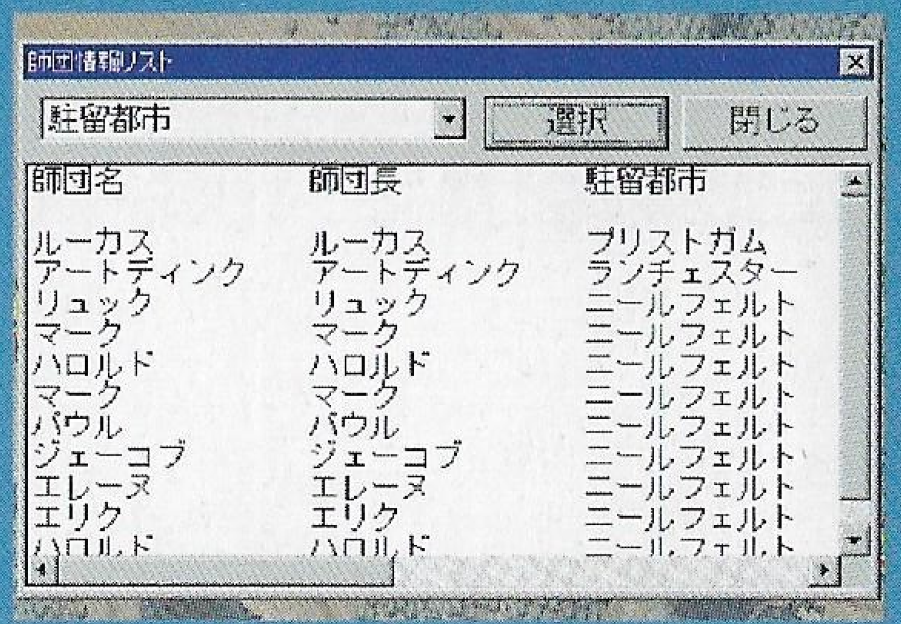
①師団長グラフィック　②師団名
③師団長の名前　④師団長の年齢
⑤師団長の性別　⑥所属国のエンブレム
⑦フォーメーションタイプ　⑧駐留都市
⑨総兵士数　⑩各能力値
⑪フォーメーション図
⑫（上から）フォーメーション図変更・次の師団へ・前の師団へ・師団リスト開く・ウィンドウ閉じる

⑨の総兵士数は、師団に参加している部隊全体の兵士数。⑪のフォーメーション図は陣型が見ためで分かる。⑫のフォーメーション図変更ボタンで、クォータービューの陣型を見ることができる。





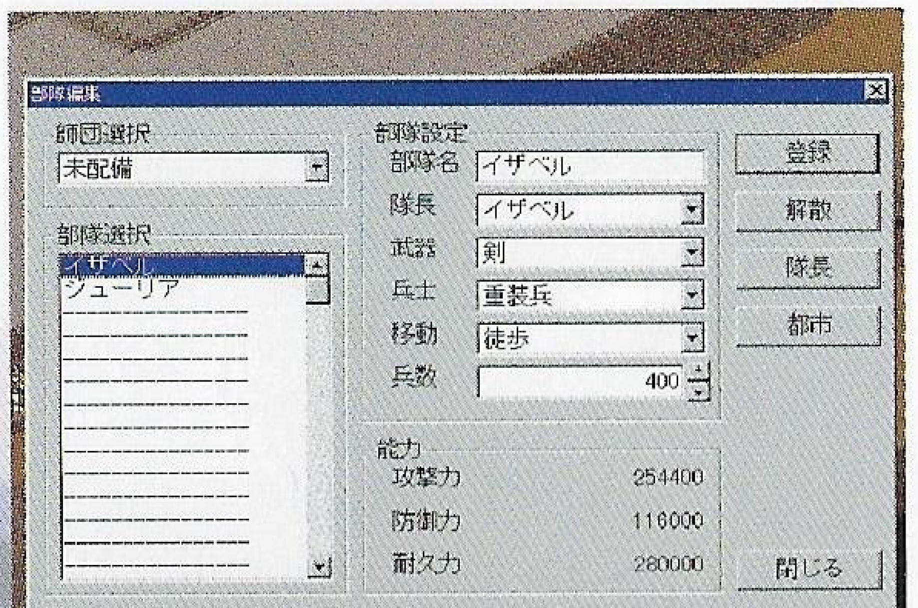
師団リスト



■軍隊メニュー

部　隊

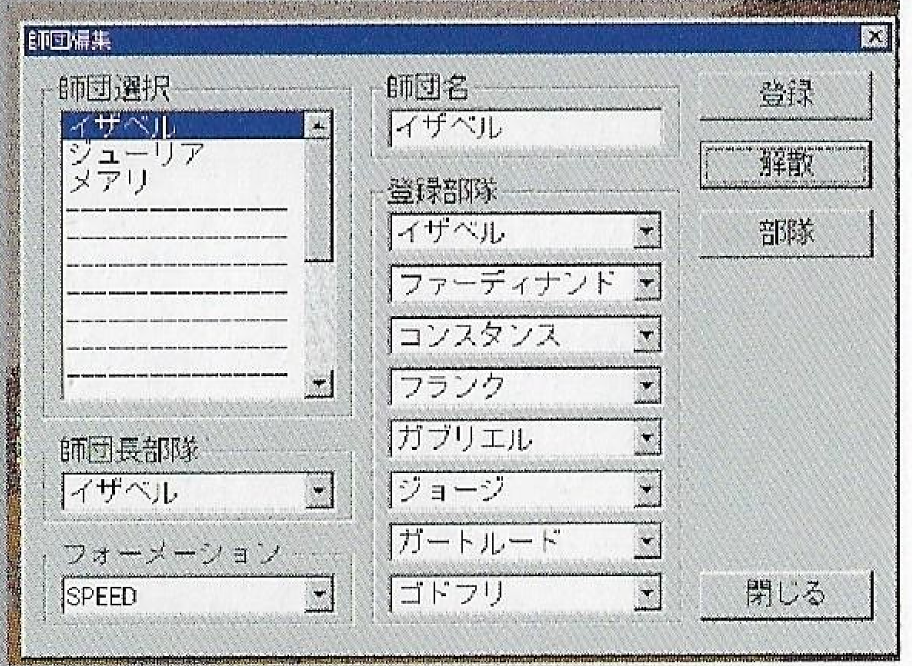
部隊の編成や変更、解散を行うウィンドウだ。将軍・兵士・武器・乗り物を組み合わせて編成する。兵士・武器・乗り物どれかの数が足りないと、最大数で部隊を組めないので注意。



■軍隊メニュー

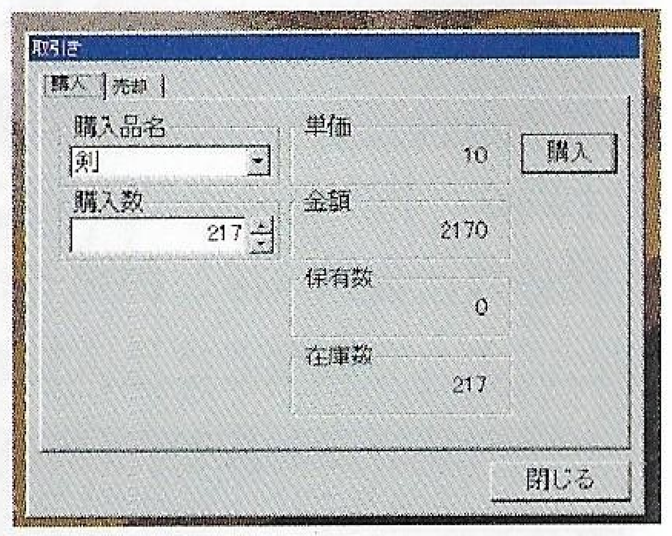
師　団

部隊を編成するウィンドウ。最大８つの部隊を１つにまとめることができる。部隊長の中から１人を師団長として任命し、フォーメーションタイプを決めて完成。



2. 商人との取り引き

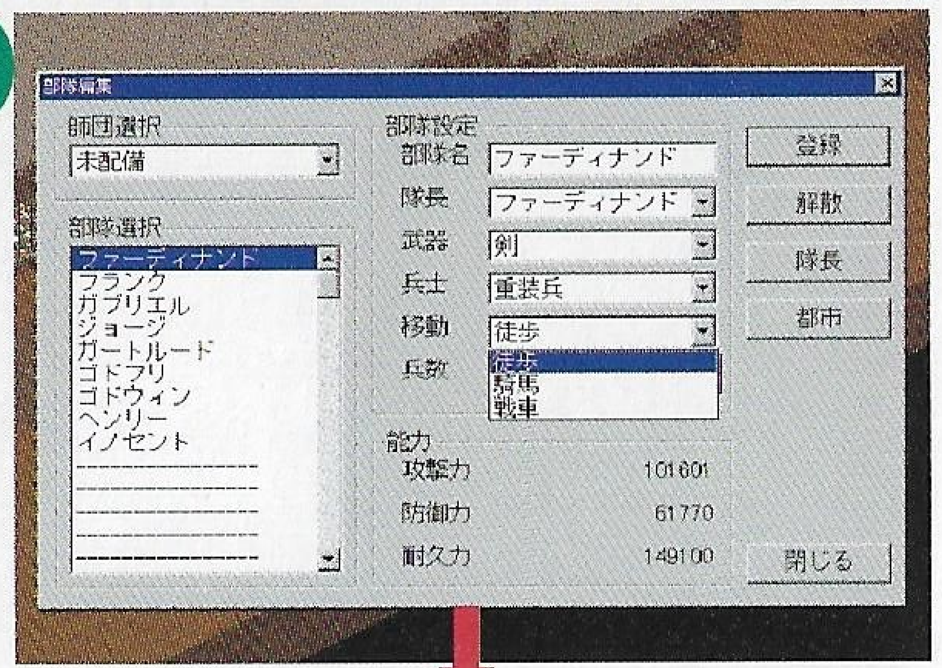
すべての商品の売買はここで行われる。前もって立てた計画どうりに買おう。もし欲しいだけの在庫がなかったら、他の武器に切り替える臨機応変さも必要だ。城内の広場でバザールを開いているときなどは大量購入のチャンスだ。



3. 軍隊の編成

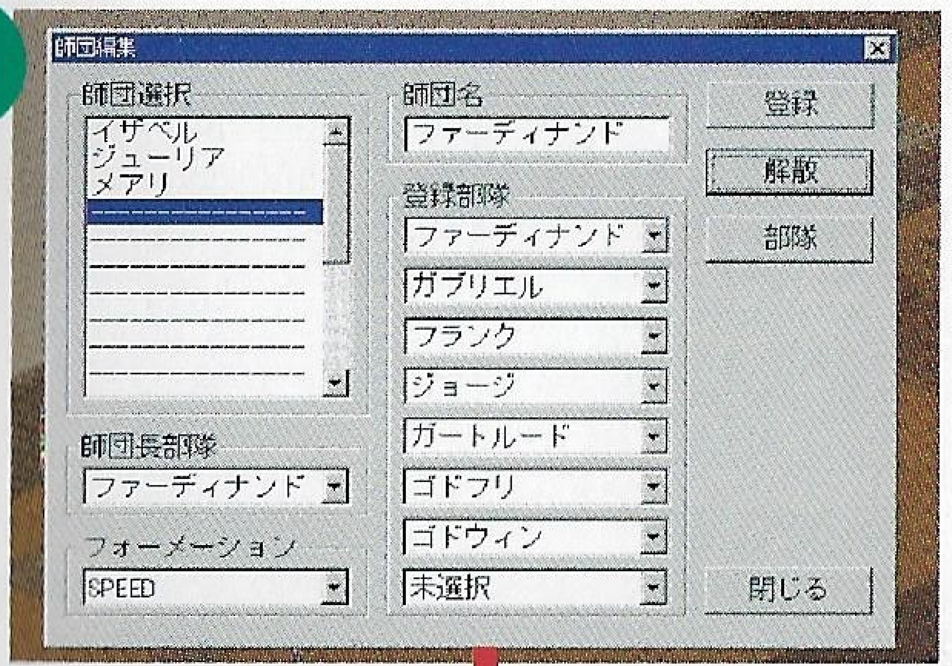
兵士と武器をそろえたら、部隊編成をしよう。部隊編成は部隊長となる将軍と兵士の持つ武器の相性が重要な意味を持っている。将軍情報でもっとも能力値の高いものと、兵士の武器を同じものにするのだ。たとえば将軍の剣が太かったら、兵士には剣や斧などの直接攻撃関係の武器を持たせる。部隊を８作ったら次は師団を作ろう。どの部隊をどこに配置するかを決めるフォーメーションも重要だ。

A 部隊編成



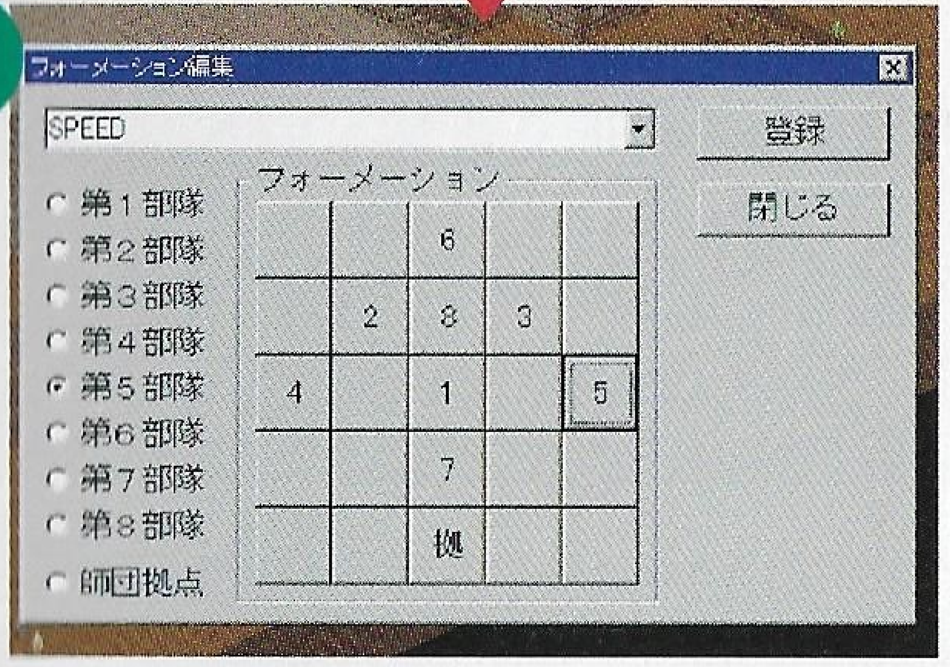
←将軍情報ウィンドウと武器（または兵士）の数を見ながら編成しよう。

B 師団編成



←部隊を最大８つまで編成できる。部隊同士のバランスが大切。

C フォーメーション



←初期状態で16種類のフォーメーションが用意されている。

4. 人材の確保

将軍は、このゲームの最重要キャラクターである。こいつの頭数がないと、部隊も組めないし、密偵も送れないし、とにかく手も足もでなくなるのだ。将軍選抜試験では、その城にいる騎士の中で試験をし、合格した者を将軍に昇格させるものだ。試験の難易度を下げれば合格者も増えるが、当然質は下がる。

部隊を組んでいる騎士は将軍になることができないので、将軍の数が足りないときに騎士の部隊を作るのはやめておこう。

■軍隊メニュー

フォーメーション

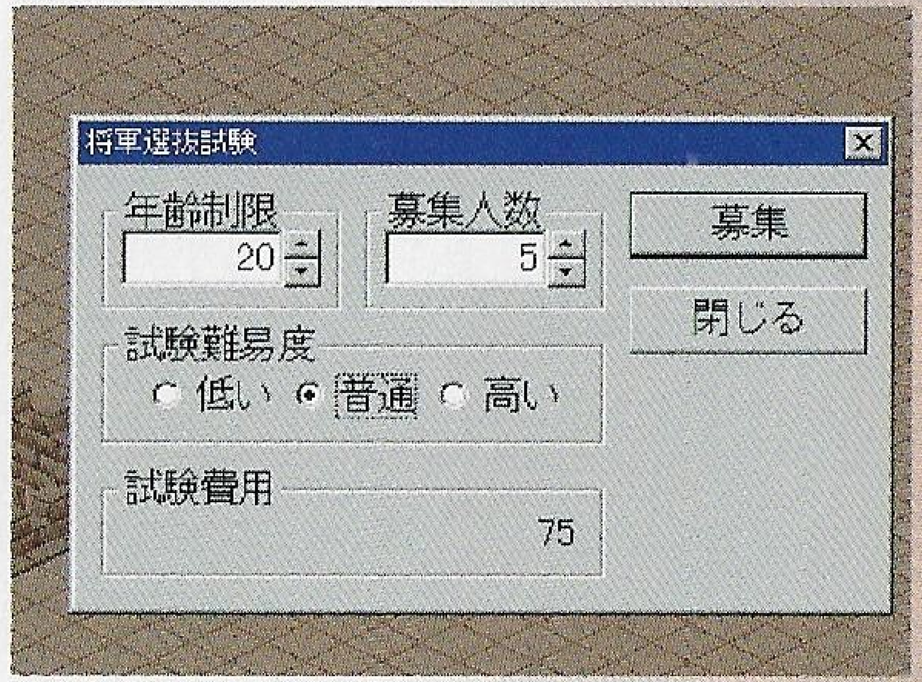
師団のフォーメーションを変更したり、新しいフォーメーションを作成するウィンドウ。自分の好きな名前に変更することも可能だ。



■軍隊メニュー

将軍選抜試験

将軍選抜試験を行うウィンドウ。年齢制限・試験の難易度・募集人数を設定できる。

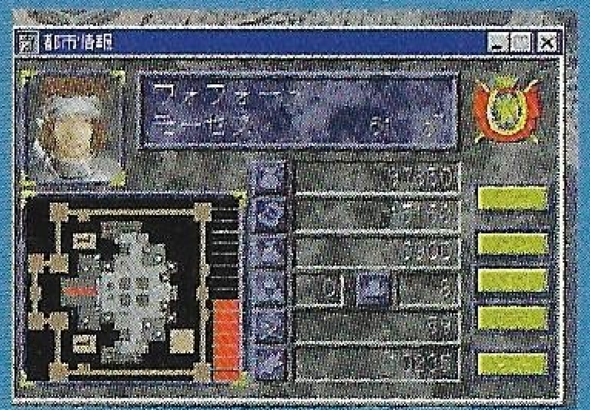


都市情報



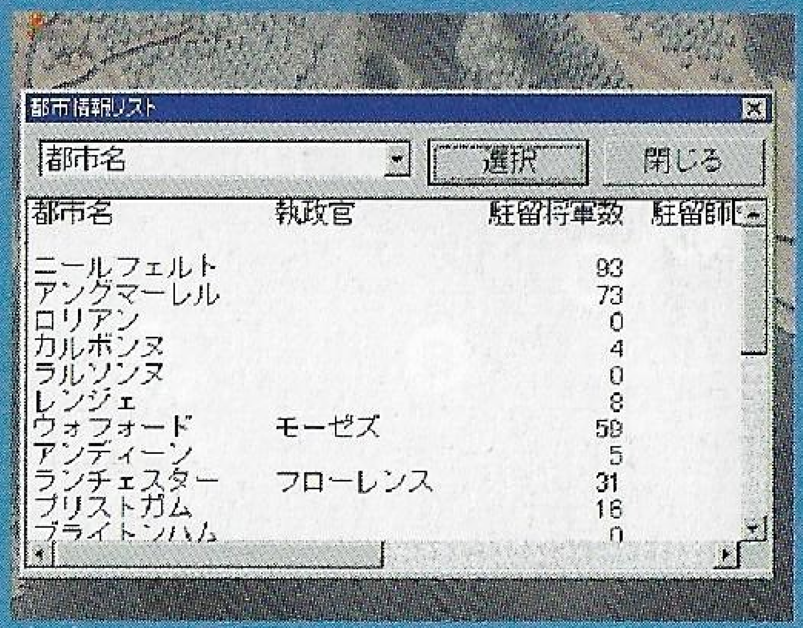
①執政官のグラフィック　②都市の名前
③執政官の名前　④執政官の年齢
⑤執政官の性別　⑥所属国のエンブレム
⑦都市の近隣地図
⑧（上から）人口・税収入・支出・師団数・部隊数・将軍の数・食料保有数
⑨（上から）ページ切り替え・次の都市へ・前の都市へ・都市リスト開く・ウィンドウ閉じる





⑦をクリックすると、城の縮小マップが見られる。⑨のページ切り替えボタンを押すと、上の写真のようなウィンドウに変わる。兵士の数や武器の保有数を確認することができる。

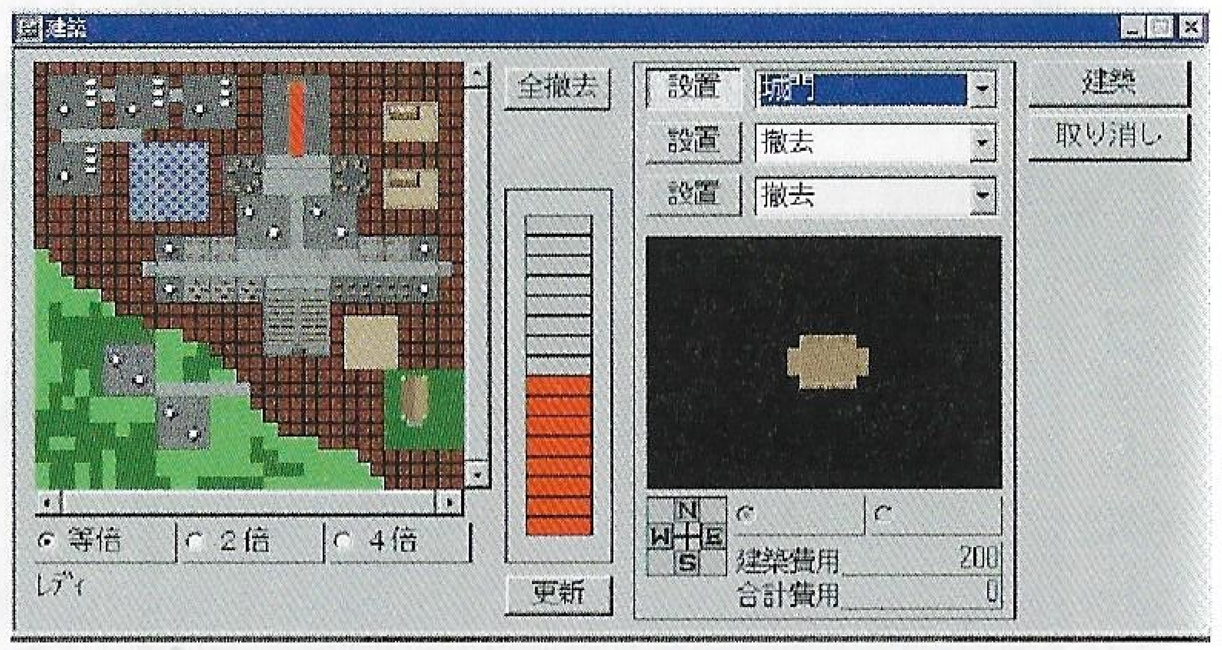
都市リスト



建築の流れ

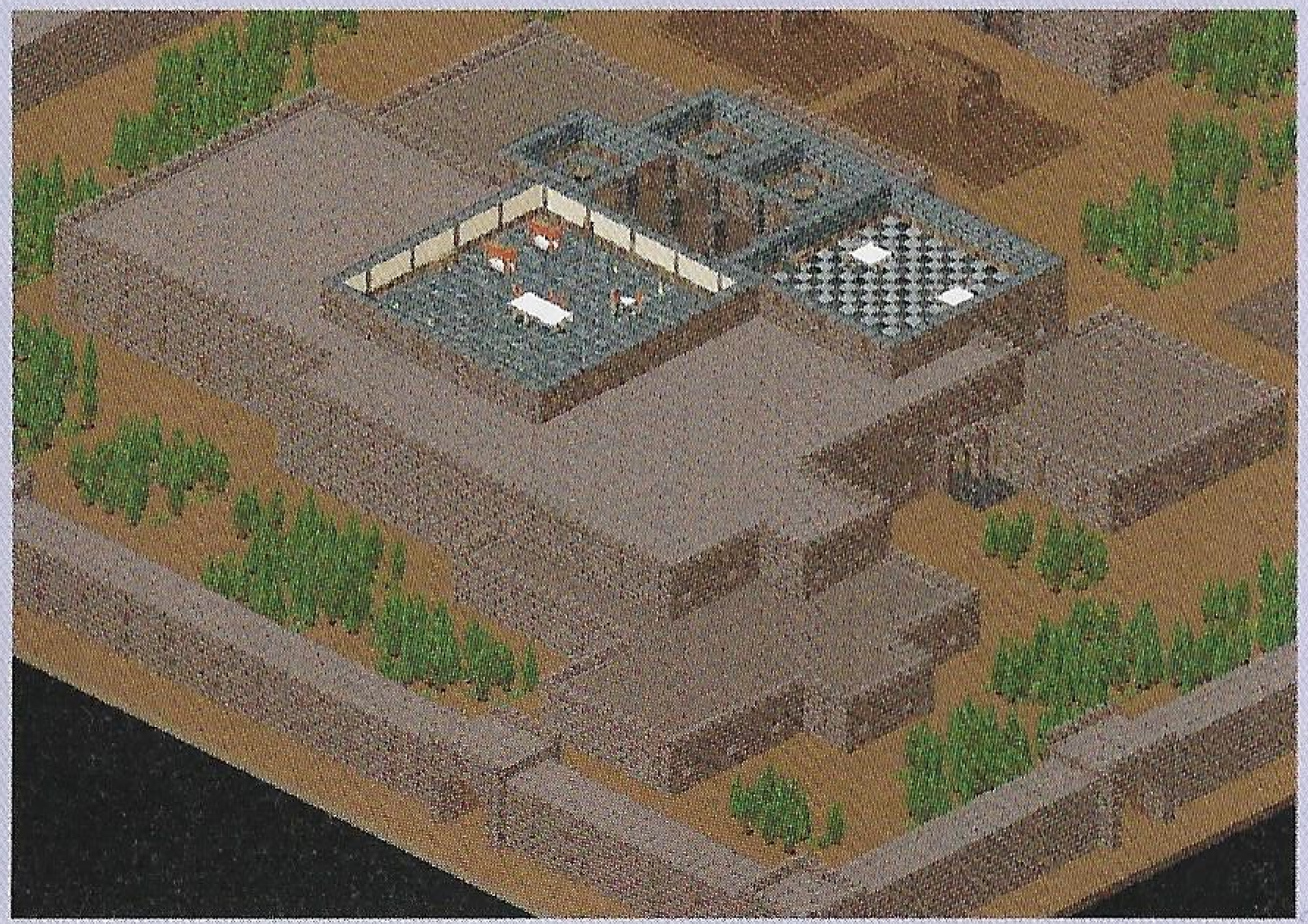
城の防御もそうだが、税収入や騎士の選出などにも影響してくる建築は、戦闘と並ぶゲームの要だ。

初期状態のままだと、どうも収入がいまいちな城や、騎士がなかなか集まらない城がある。こういう場合や、敵に攻め込まれそうな城は、建築マップで城を改築しよう。建築パーツの種類と用途をしっかりと把握して、計画的に建てていこう。建てた後の維持費が各パーツ単位でかかるので注意するように。

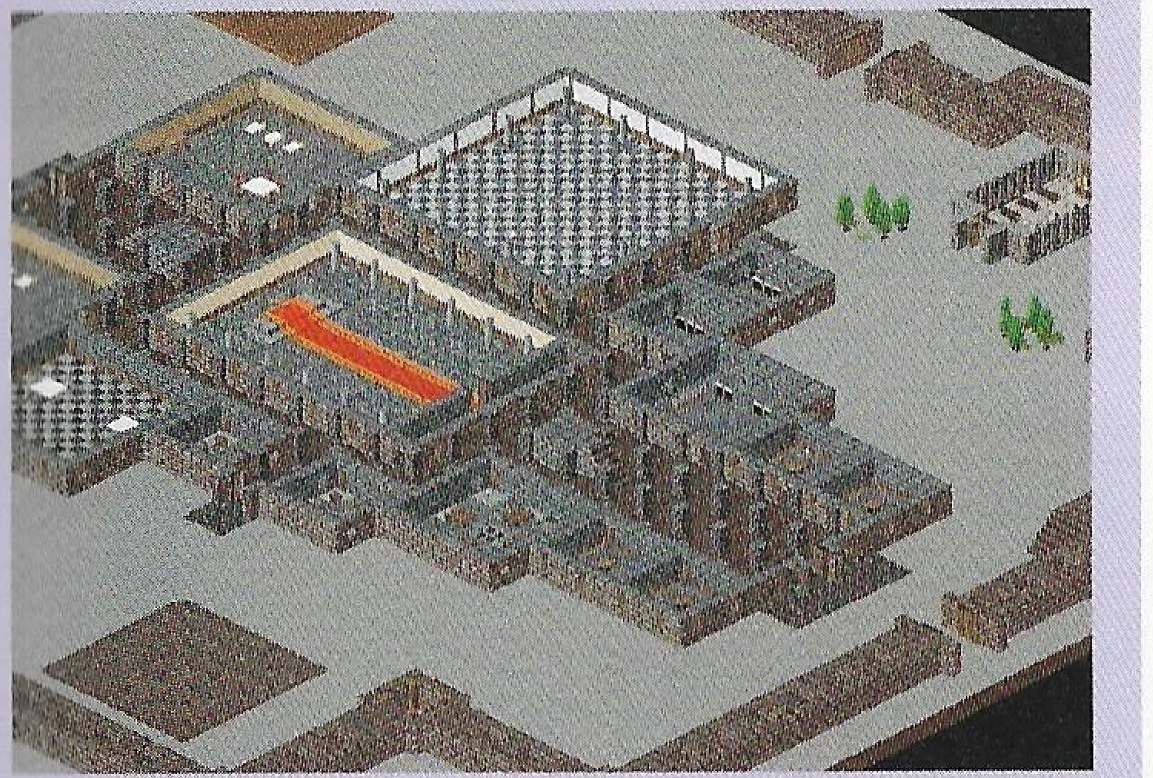


【前線での建築例】

もっとも敵に攻められる可能性の高い地域では、なにはなくとも城壁を張り巡らせること。さらに、王室をもっとも入り組んだ場所に配置すること。王室に入り込まれたところで負けになるからだ。



【生産性重視の一例】

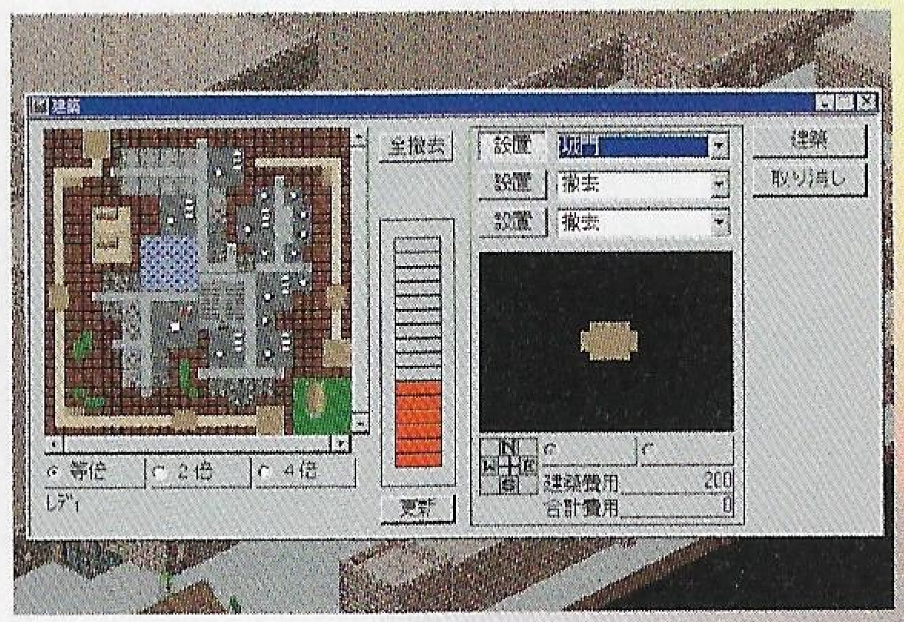


毎月の税収入を増やすには、城内に宝物庫をたくさん作る必要がある。ただし、宝物庫は維持費が高いので注意が必要だ。そのほか、兵舎、馬小屋、武器庫、弾薬庫、食料庫などの数もそれぞれの生産数に影響をおよぼす。

■建築メニュー

建　築

城の改築・増築を行うウィンドウ。真ん中の赤いバーをクリックして高さを選択し、左のマップ上にパーツを配置していく。右側でパーツ選択をする。同時に3種類のパーツをリストに選んでおくことができる。城壁や通路など、よく使うパーツはここに常備しておこう。





国家情報

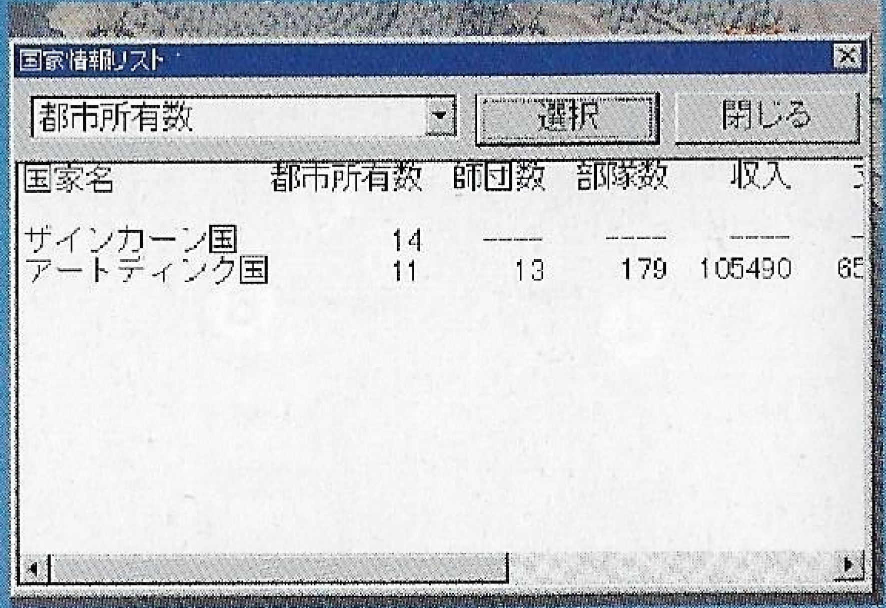


①国王の顔グラフィック　②国家名
③国王の名前　④国王の年齢
⑤国王の性別　⑥国家のエンブレム
⑦（上から）資金・全収入・全支出・全師団数・全部隊数
⑧（上から）全将軍数・騎士数・重装兵数・軽装兵数・全食料数
⑨保有都市数
⑩（上から）次の国家へ・前の国家へ・国家リスト開く・ウィンドウ閉じる

⑧の騎士数、重装兵数、軽装兵数は、それぞれ部隊を編成していない未配備の人数。⑨は、保有する城の数だけマークが追加されていく。



国家情報リスト

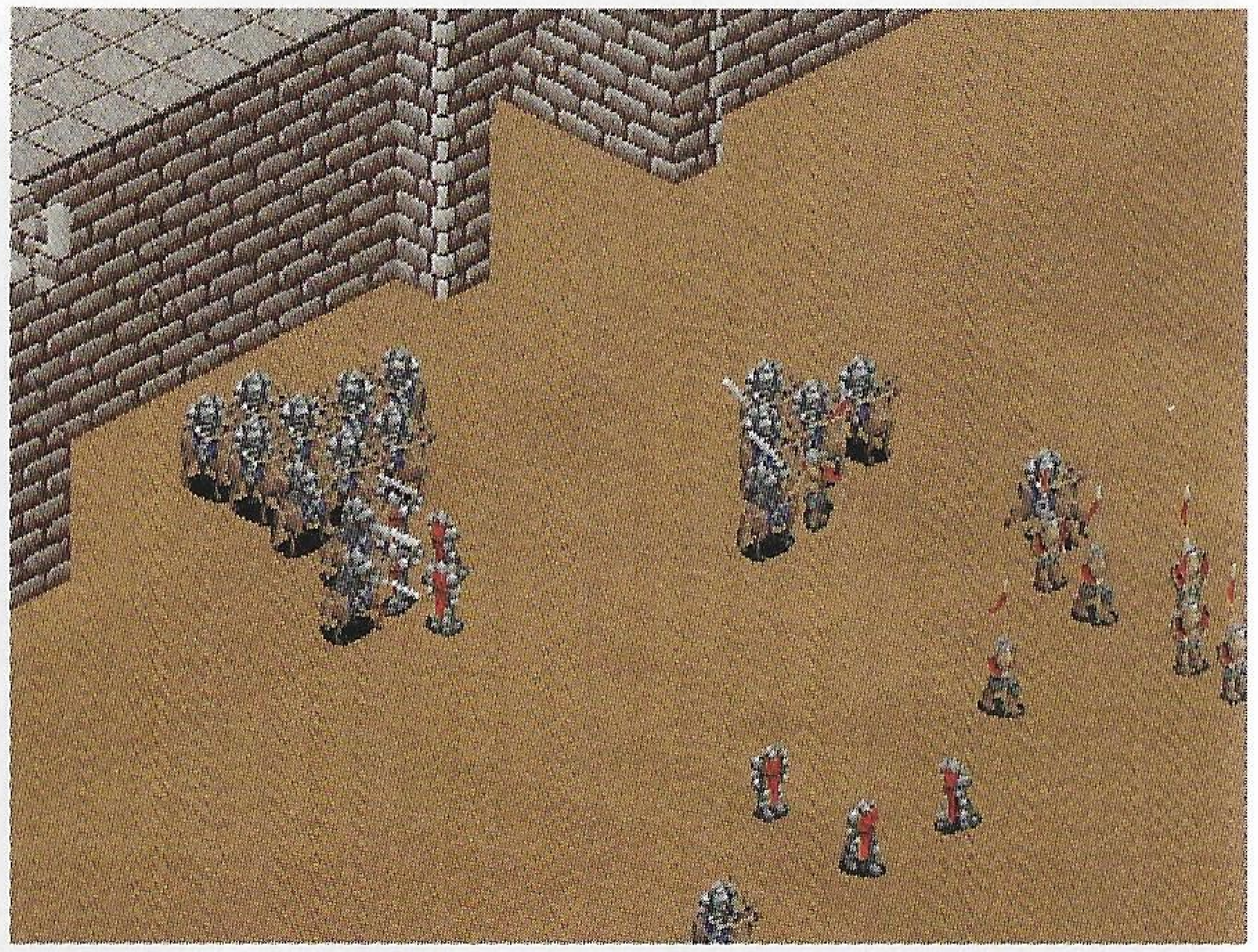


戦争の流れ

世界マップや城マップで準備していたことのすべてが、この戦争シーンで活かされるのだ。

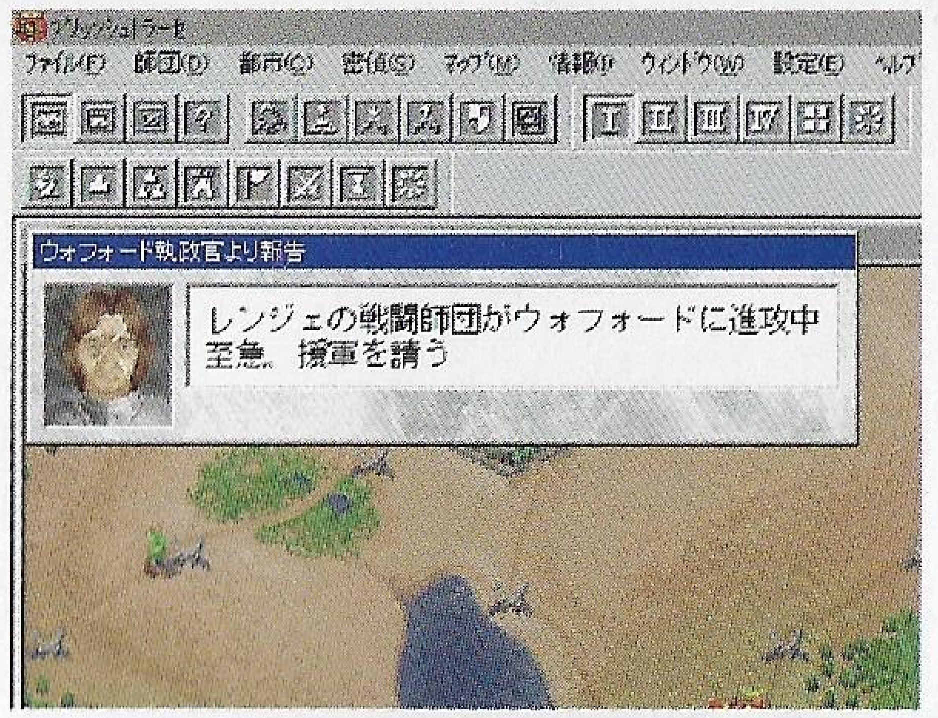
さて、いよいよ戦争をする準備が整った。目標の城を選択して、戦いに参加する師団を選び、いざ出陣。矢や食料などの消耗品も忘れないように。戦地に到着したら、師団をフィールドに配置して戦闘が開始される。

注意しなければいけないのは、自分の兵士は、移動・戦う・矢を撃つなどの行動を、1つ1つの師団・部隊に指令しないといけないこと。ゲームはリアルタイムで動いているので、ぼやっとしていると敵にやられてしまうぞ。



世界マップの基本的な流れ

①戦場侵攻（戦争）→ ②戦闘準備（部隊配置等）→ ③戦闘開始（部隊／師団命令）→ ④都市制圧



←味方がピンチのときには、他の城から援軍を出すことができる。

戦場情報

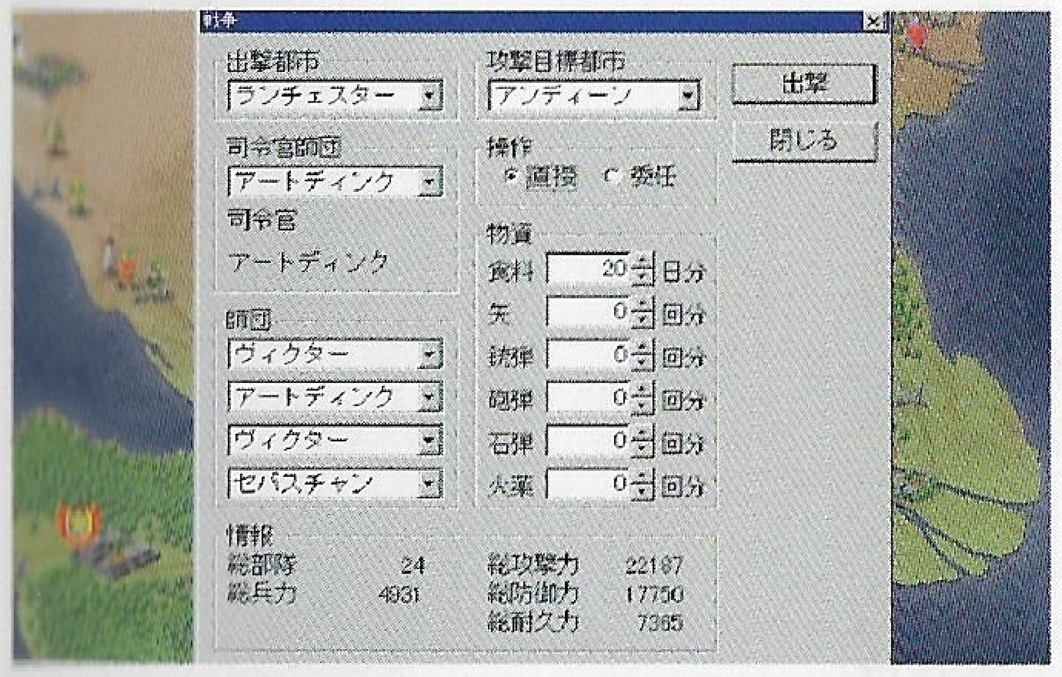


①戦場名　②戦っている国A
③戦っている国B
④（上から）師団数・部隊数・兵士数・食料
⑤（上から）次の戦場へ・前の戦場へ・戦場リスト開く・ウィンドウ閉じる

1. 戦場への侵攻

戦場へ侵攻するときは、師団長の選択と消耗品の量に気をつけよう。師団長には、その中でももっとも能力の高い将軍を選ぼう。師団長率いる部隊が先に倒されると、所属するすべての部隊が退却してしまうからだ。

消耗品は、持てるだけ持っていきたいが、後のことや援軍を出すなどの事態に備えるため、20～30%は城に残しておきたい。

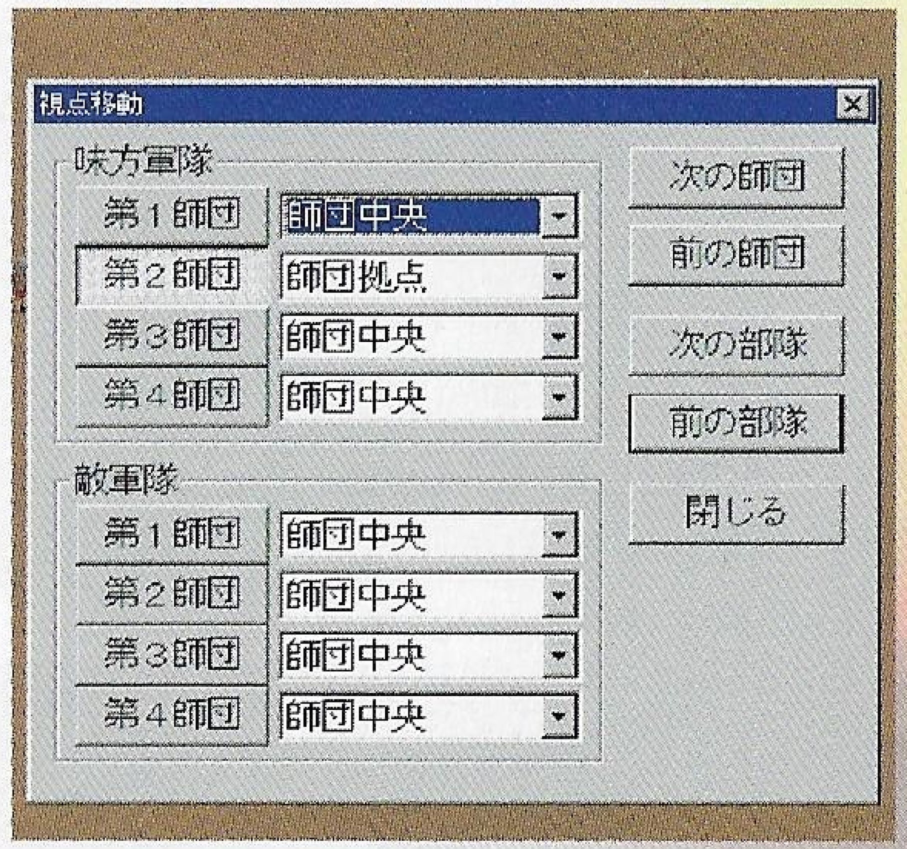


←戦争ウィンドウ。選択した師団の合計能力値が下段に表示されている。

■命令メニュー

師団ジャンプ

戦争に突入したときに、ビジュアルウィンドウのカメラを指定の師団にジャンプさせるウィンドウ。師団の中の1つの部隊を選んでジャンプさせることも可能。

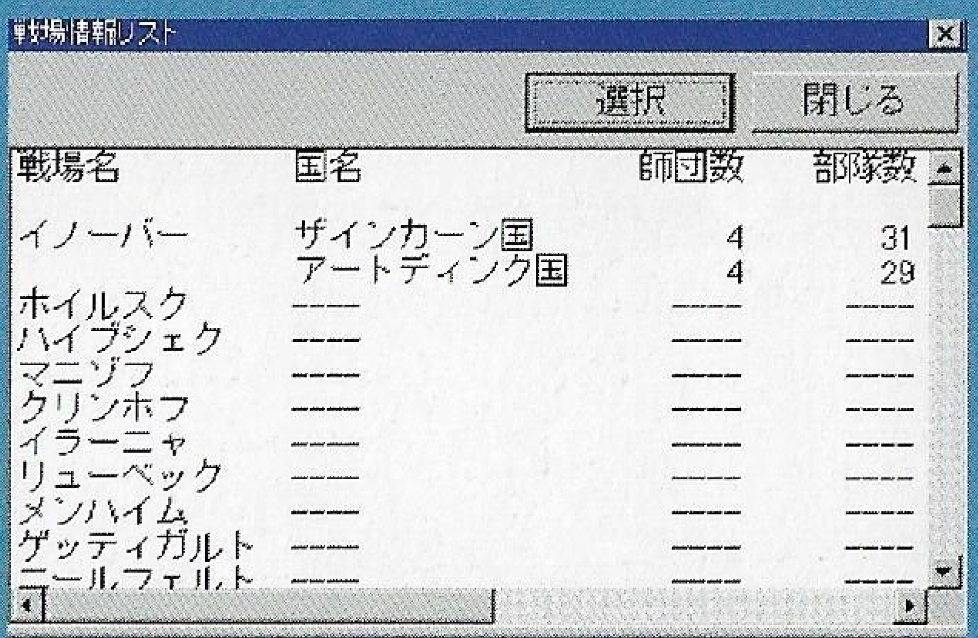






委任戦闘時にこのウィンドウを開いておけば、④の数字で戦況が手にとるように分かる。援軍を出すタイミングを計るのにもいいだろう。

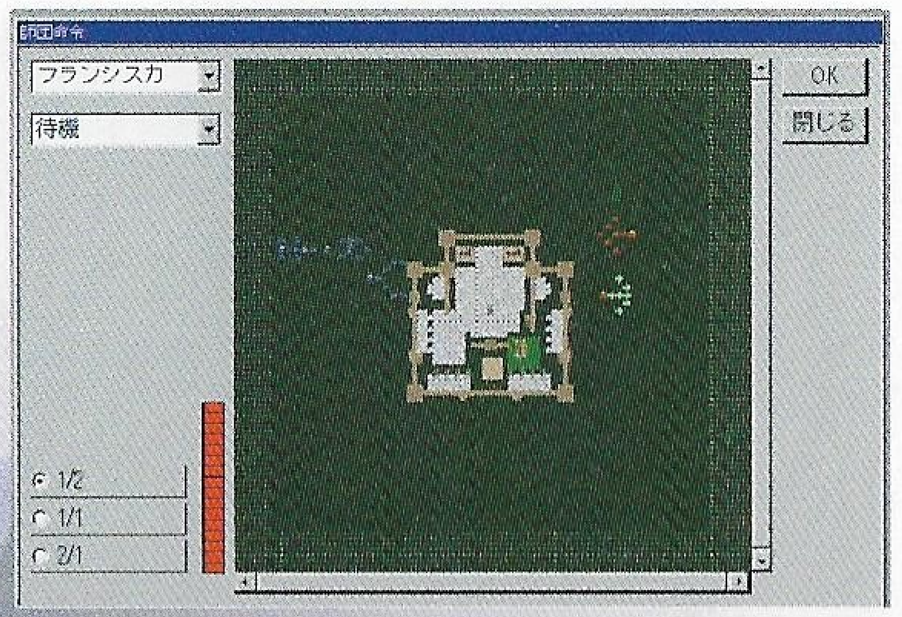
戦場情報リスト



■命令メニュー

師団命令／部隊命令

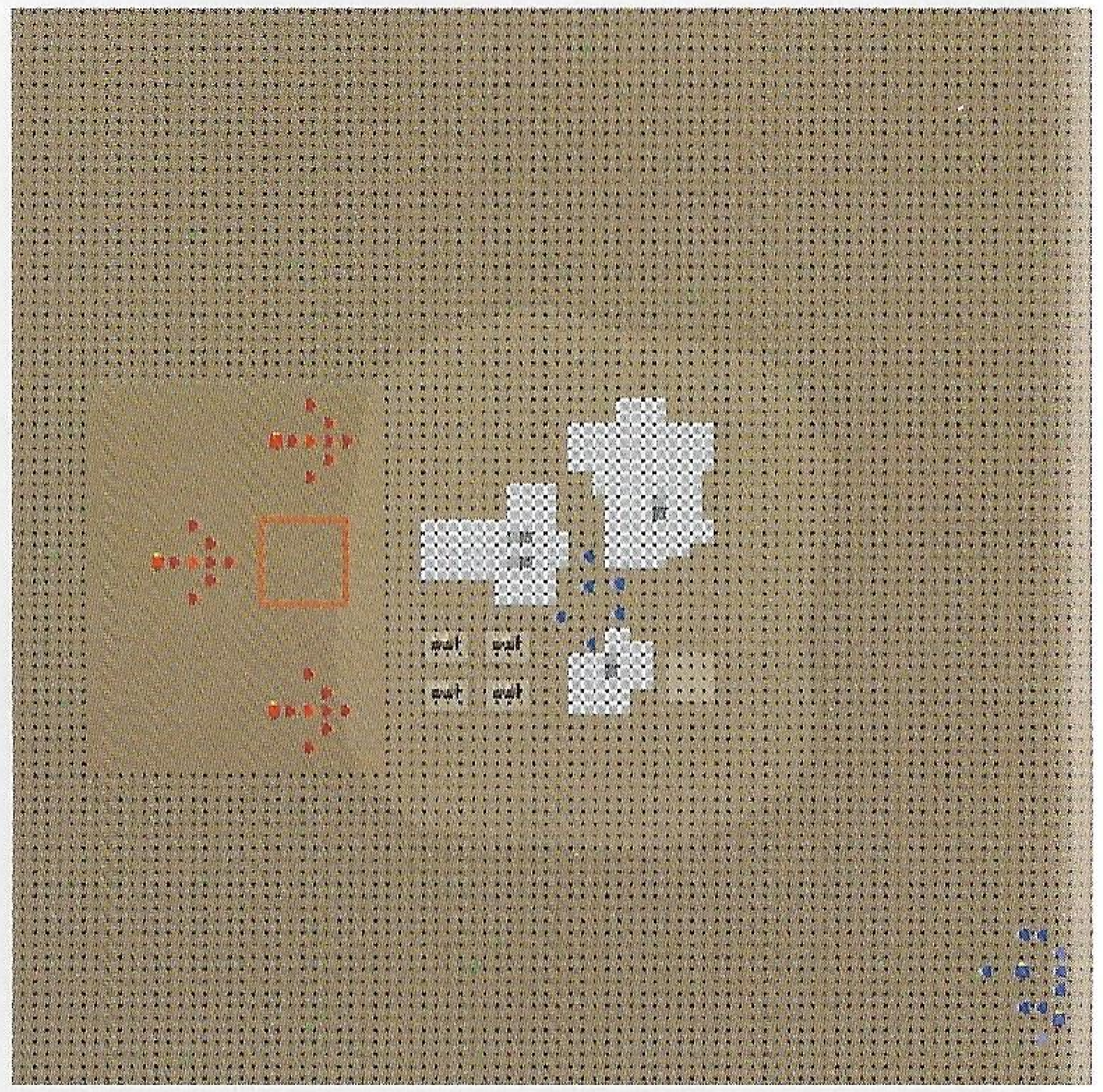
戦闘中、師団単位・部隊単位でさまざまな命令を与えるウィンドウ。移動などの場所を指定するような命令のときには、ウィンドウ内のマップをクリックして場所を指定する。





2. 戦闘の準備

目的地に到着すると、師団配置ウィンドウが現われる。これで各師団を戦地のまわりに配置しよう。マップにメッシュのかかった場所には配置できないので注意。配置可能な場所は、戦闘場所に入ってきた方向によって変わる。城の南側からやってきた師団は、マップの南側に配置されるのだ。師団単位ではなく、部隊単位での配置も可能。位置を決めたら、向きを決定しよう。すべての師団・部隊を配置すれば準備は完了だ。



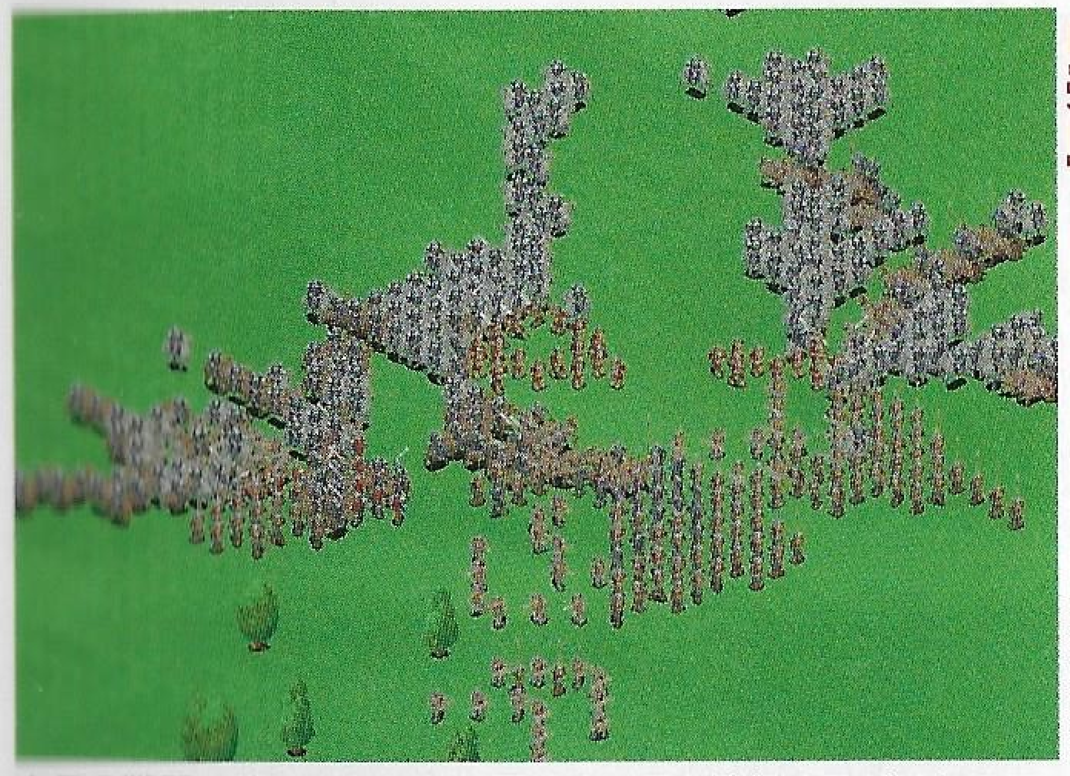
↑攻城戦では、城マップでは現われなかった城周辺の地形があらわれ、戦闘のフィールドとなるのだ。

3. 戦闘開始

師団・部隊は、逐一命令を与えないとうまく戦ってくれない。師団ジャンプウィンドウをうまく使って、各師団・部隊から目を話さないように心がけよう。

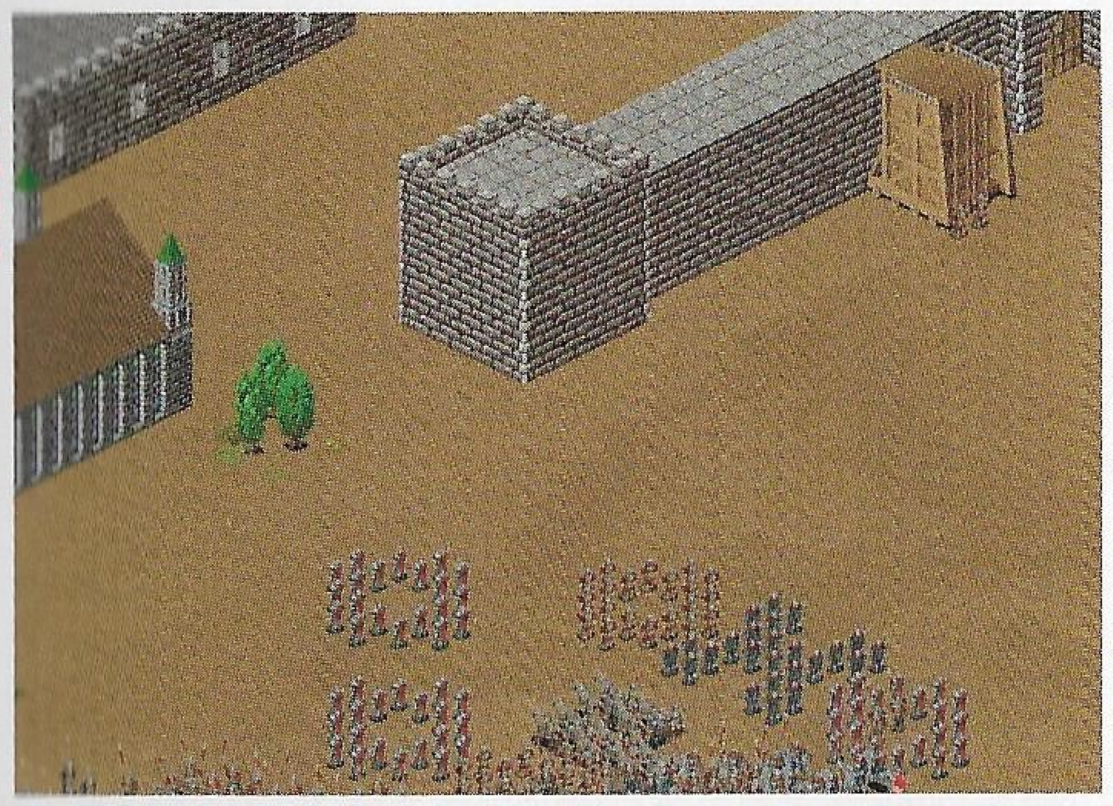
戦闘は主に城をめぐって行われるが、ときどき軍隊同士が道で出会うことがある。このときは出会った場所にもっとも近い野戦マップ上での野戦に突入する。

野戦



↑この戦闘で勝ってもなにも得せず、兵を消耗するだけなので、なるたけ避けたい。敵が攻めてきたとき、城に入れさせないために兵を出して野戦に持ち込む、というのは良い方法だ。

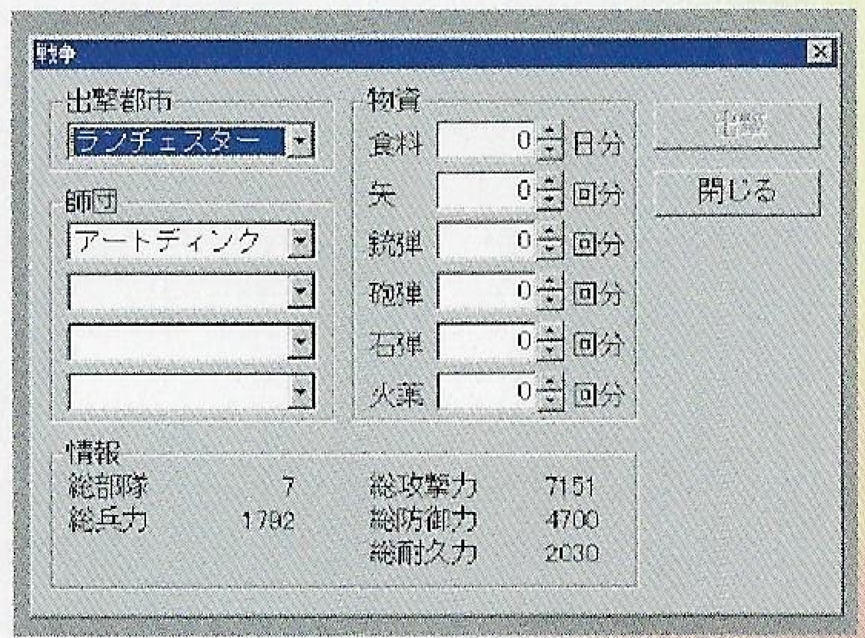
攻城戦



■命令メニュー

援軍要請

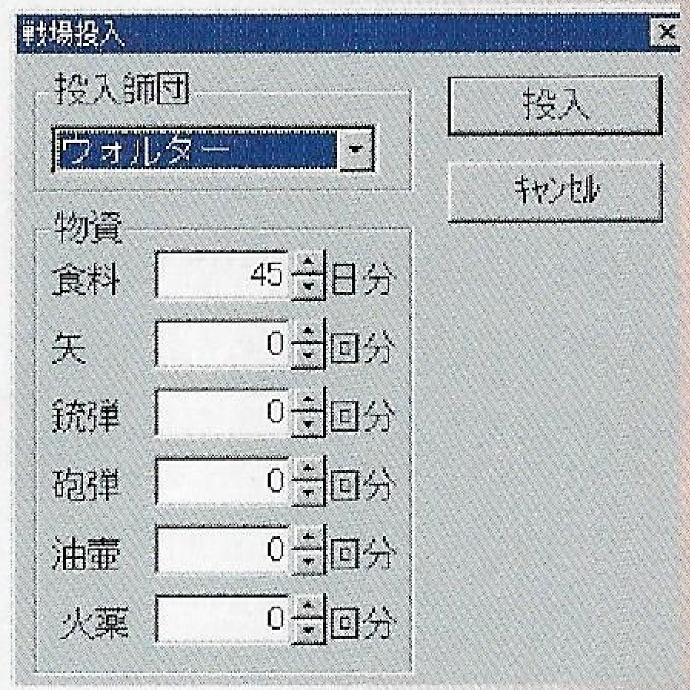
戦闘中、隣接している味方国からの援軍を要請するウィンドウ。世界マップ上の戦争ウィンドウと同じ要領で設定し、出撃させると、戦場に向かって援軍がやってきてくれる。最大4師団まで統制が可能。



■命令メニュー

戦場投入

援軍要請で呼んだ師団が戦場に到着した後、このウィンドウが自動的に開く。ここで投入する師団・物資を決定すると、戦場に配置することができるようになる。

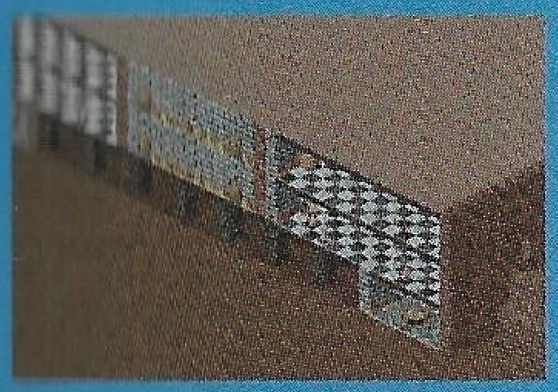


ビューウインドウ

世界マップ



①世界マップの全体図
②ビジュアルウィンドウの番号
③（上から）ビジュアルの縮小・等倍・拡大
④ウィンドウを消す

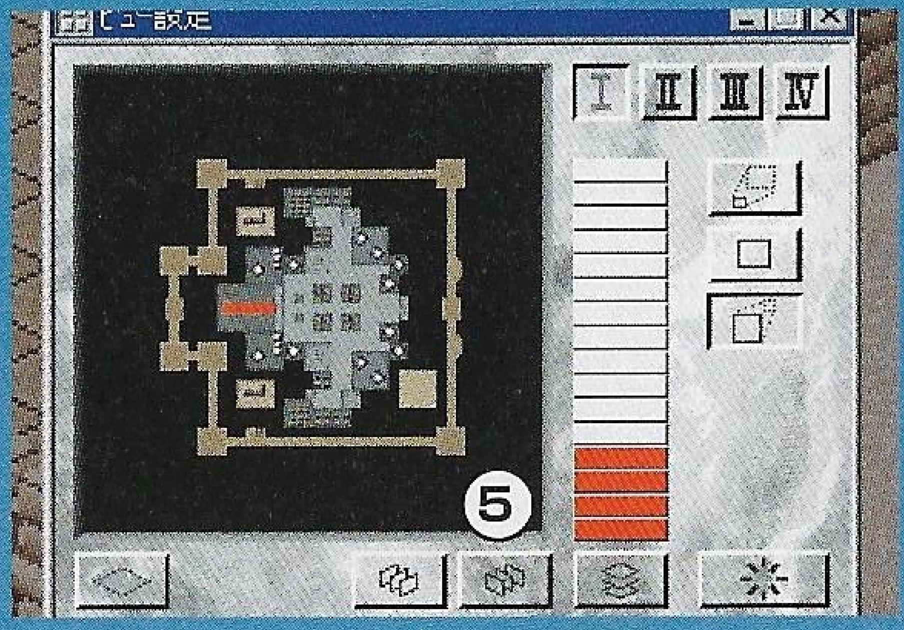


城マップでは、建物を縦や横から切った状態で表示させるボタンがついている（⑤）。これによって、2階・3階建ての室内を見ることができる。





城マップ



■命令メニュー

委任

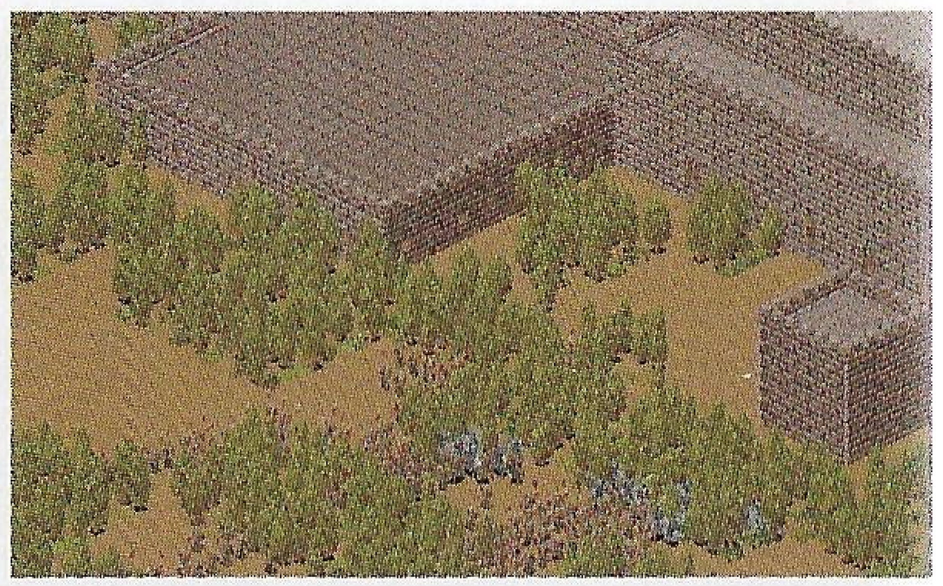
直接プレイヤーが指揮をとっている場合、このウィンドウで戦闘の一切を司令官に委ねることが出来る。一度委任したら、この戦闘の指揮を再びとることはできなくなる。



4. 都市の制圧

攻城戦では、城内にある王室に侵入し執政官を追い詰めたら勝利となる。逆にこちらの司令官が先に殺されると負けになる。勝ったのであれば、世界マップのこの城が自国のエンブレムに変わっているはずだ。しかしこのままでは執政官がいないので、隣国から将軍を呼ぶか、部隊を解散させて執政官にさせるかしよう。

→城壁の前までくれば、王室まであと一歩だ。城外の敵は専門の部隊と戦わせて、城内で戦う専門の部隊を差し向けよう。



【戦場における勝利・敗北の条件について】

野戦でも攻城戦でも、全ての部隊を戦場から消滅させた方が勝利となる。しかし、別に全部隊を全滅させなくても兵力を撤退させればいいのだ。というのも「師団長の部隊を倒せば配下の部隊は退却」「司令官を倒せばすべての部隊が退却」といった特徴がある。参考までに勝利条件と敗北条件を記しておく。

勝利条件

- ●敵の国王部隊が戦場にいて、敵国王を倒した場合。※但し、敵国王を倒しても倒した国が他に1都市でも持っていれば、その都市には新たな国王が誕生する。
- ●敵の都市に攻め込んだ場合、王室の占領または、司令官、執政官を倒した場合。
- ●敵の全部隊が戦場から消滅した場合。

敗北条件

- ●国王が死亡した場合(ゲームオーバー)。
- ●城に攻め込まれた場合、王室の占領または、司令官、執政官を倒した場合。
- ●戦場で部隊が全滅した場合。※援軍が到着していても、味方の全部隊が壊滅したら敗北となる。

※敵／味方両軍とも、司令官を失うと全軍敗走しはじめるが、一定時間内であれば追撃を加えることもできる。敗走している部隊を「攻撃」命令などの目標にすることはできないが、「遊撃」などで固まって逃げている敵を一掃することは可能。

インフォメーション

通常時



①現在の日付と選択している都市
②（上から）国家数・密偵数・移動中の師団数
③（上から）自分の都市数・自国の戦争数・戦闘中の師団数
④資金
⑤ウィンドウを閉じる

戦争時



直接戦闘を行っている場合、インフォメーションが上のように戦争の情報を表示するようになる。

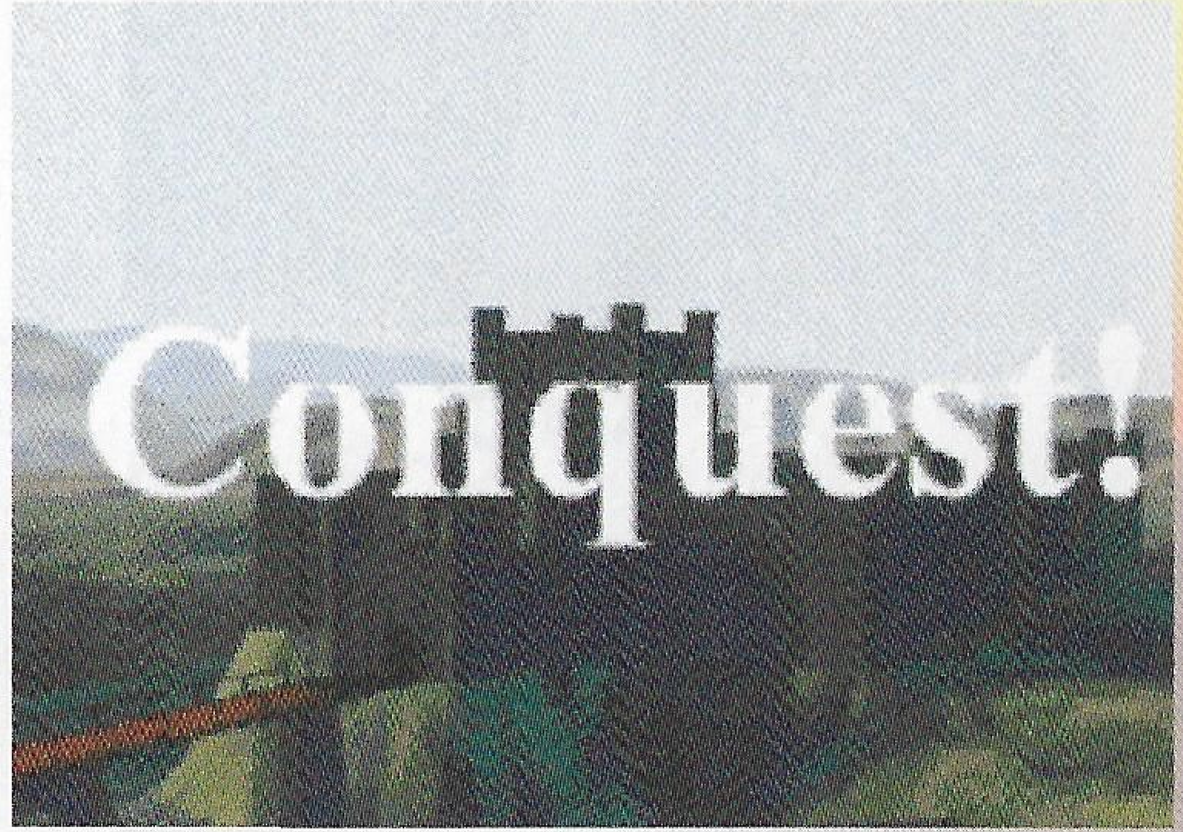
イベントとエンディング

このゲームは何種類かのエンディングと数々のイベントが用意されている。その見方を解説しよう。

エンディングについて

国王が戦死することもなく、寿命で死ぬこともなくイエブネース大陸の25の城をすべて自分のものとしたとき、ゲームはエンディングを向かえる。

プレイヤーの攻略の仕方によって、エンディングは5種類に変化する。詳しい分岐方法はここでは述べないが、このゲームをどれだけスムーズに、完璧にクリアできたかどうかで変わる……とだけいっておこう。



ゲーム中に発生するイベント

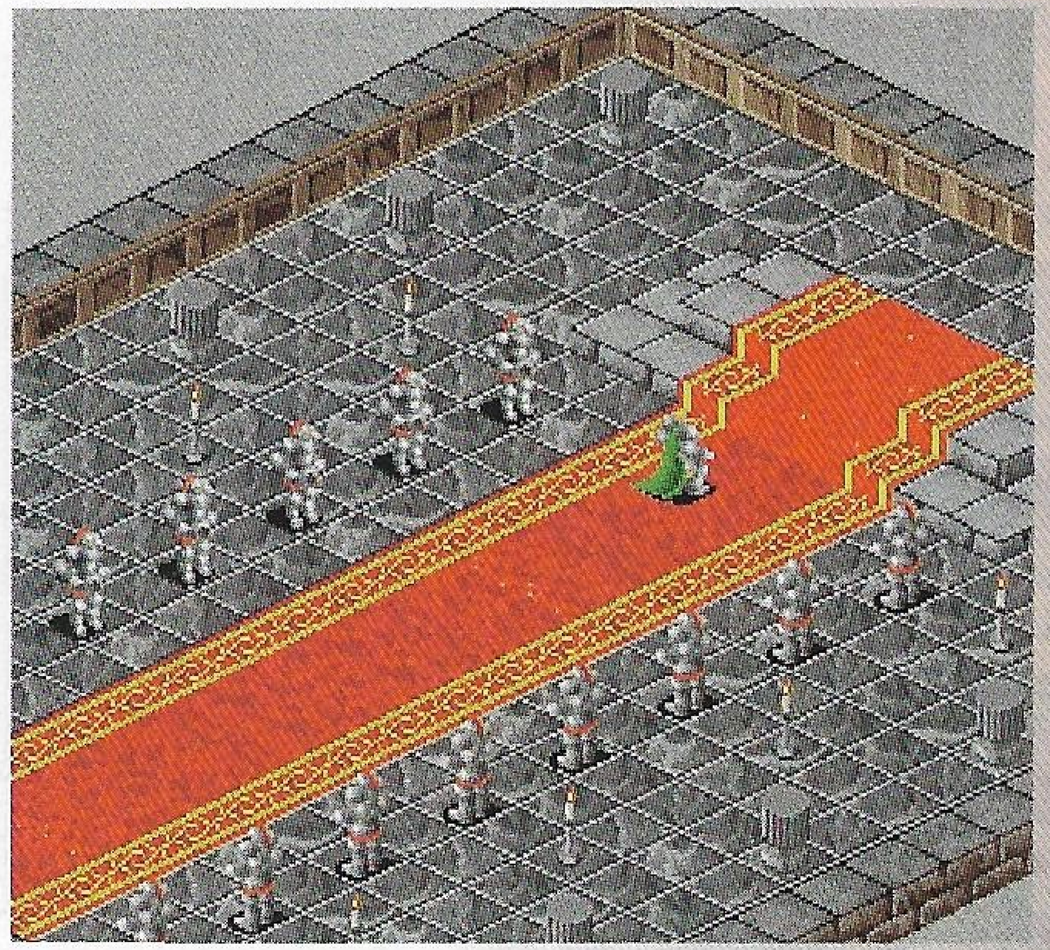
新年祝賀会

新年の1月1日、国王のいる城でこのイベントが発生する。広場・大広間・礼拝堂があれば、それぞれの場所で宴会やサーカスが開かれる。



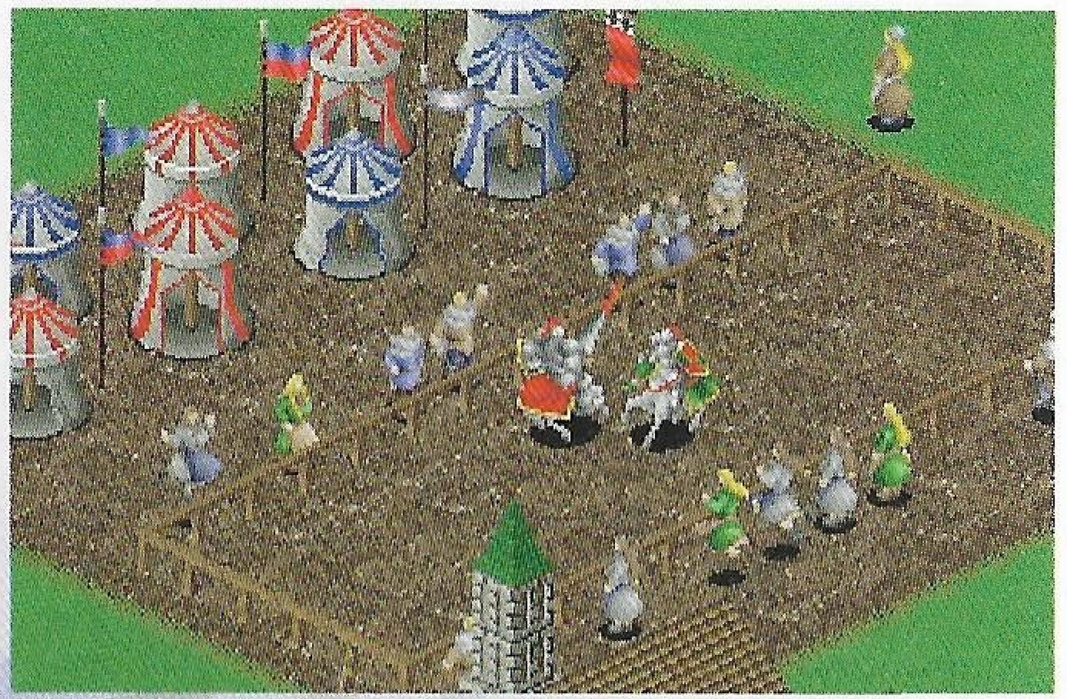
叙任式

1月5日＋城番号（P36～60の城リスト参照）の日、国王がいる城の謁見室で叙任式のイベントが行われる。



武術大会

毎年７月21、22日・11月３、４日に広場で武術大会が行われる。



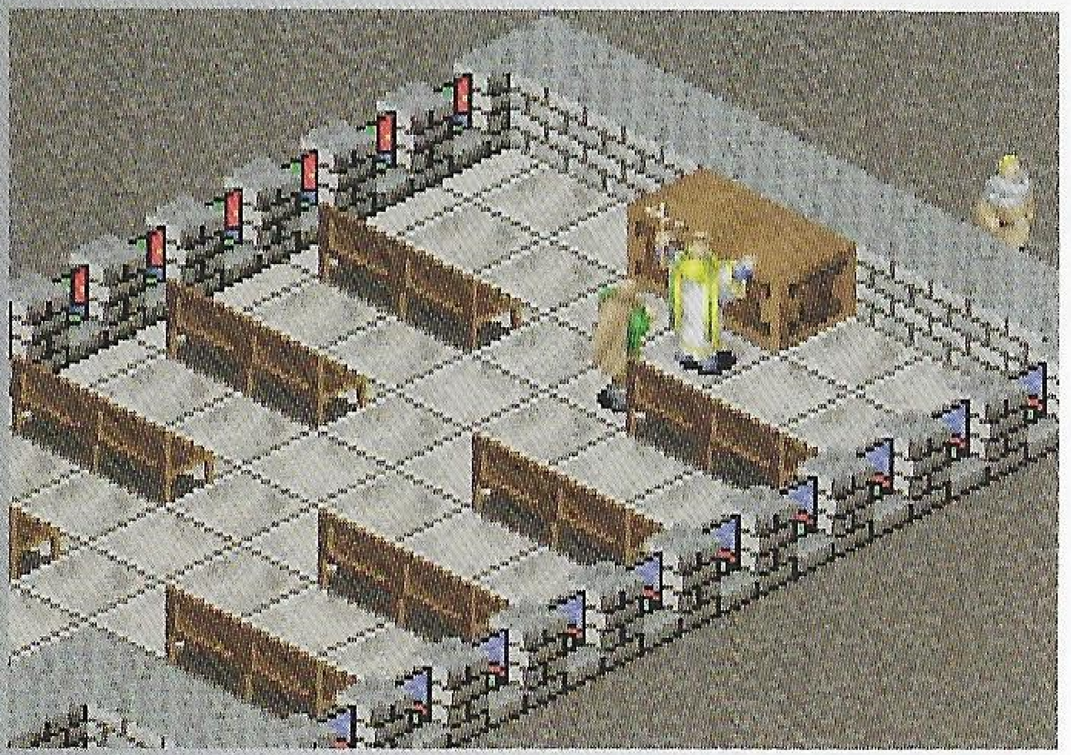
収穫祭

毎年10月10日～15日まで、広場で収穫祭が行われる。



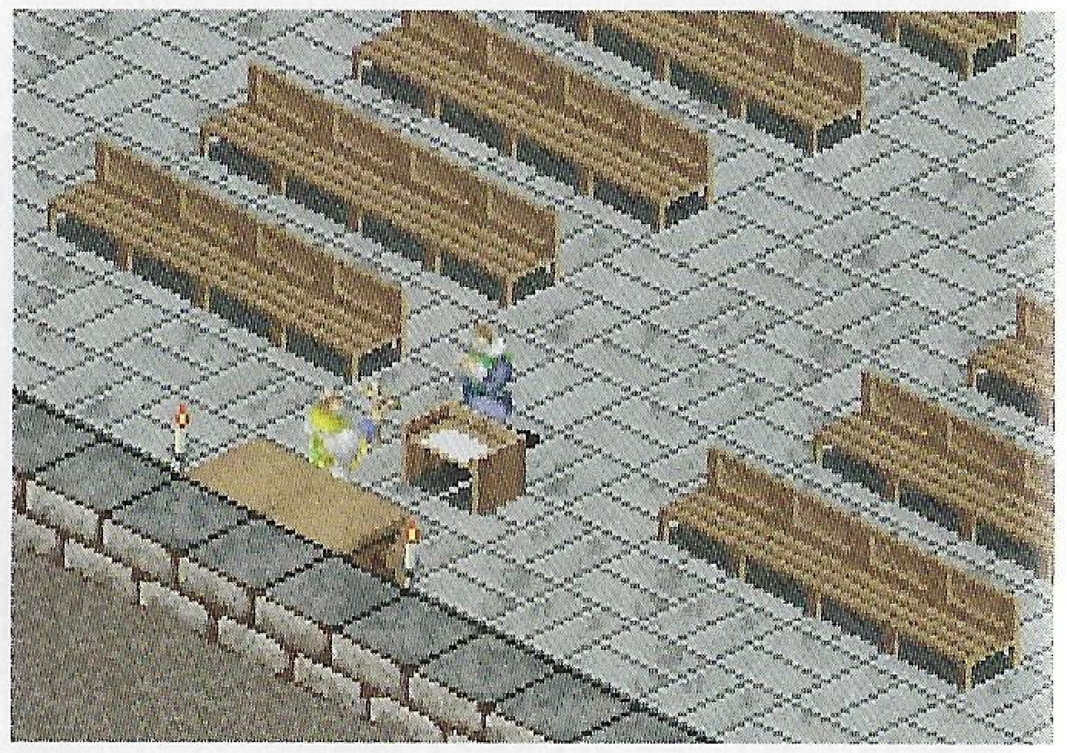
クリスマスイヴ

毎年12月24日、教会と礼拝堂でクリスマスイヴのイベントが行われる。



クリスマス

毎年12月25日、教会と礼拝堂でクリスマスのイベントが行われる。



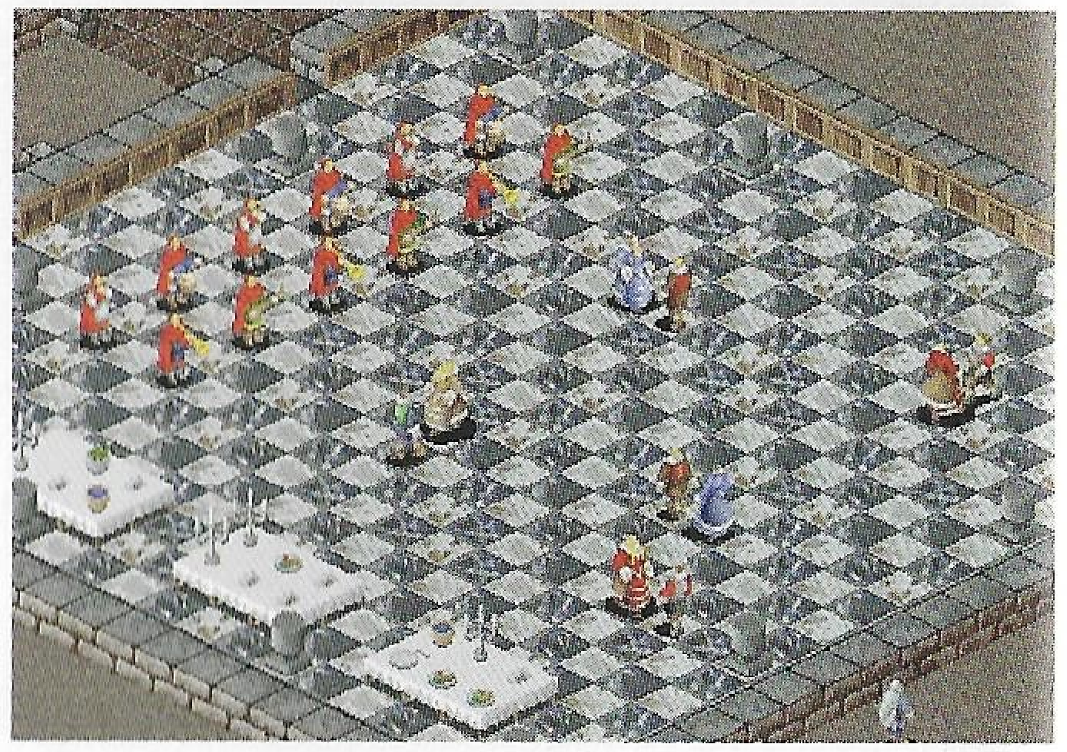
宴会

毎週土曜日、大広間で宴会のイベントが発生することがある。



舞踏会

毎週土曜日、大広間で舞踏会のイベントが発生することがある。



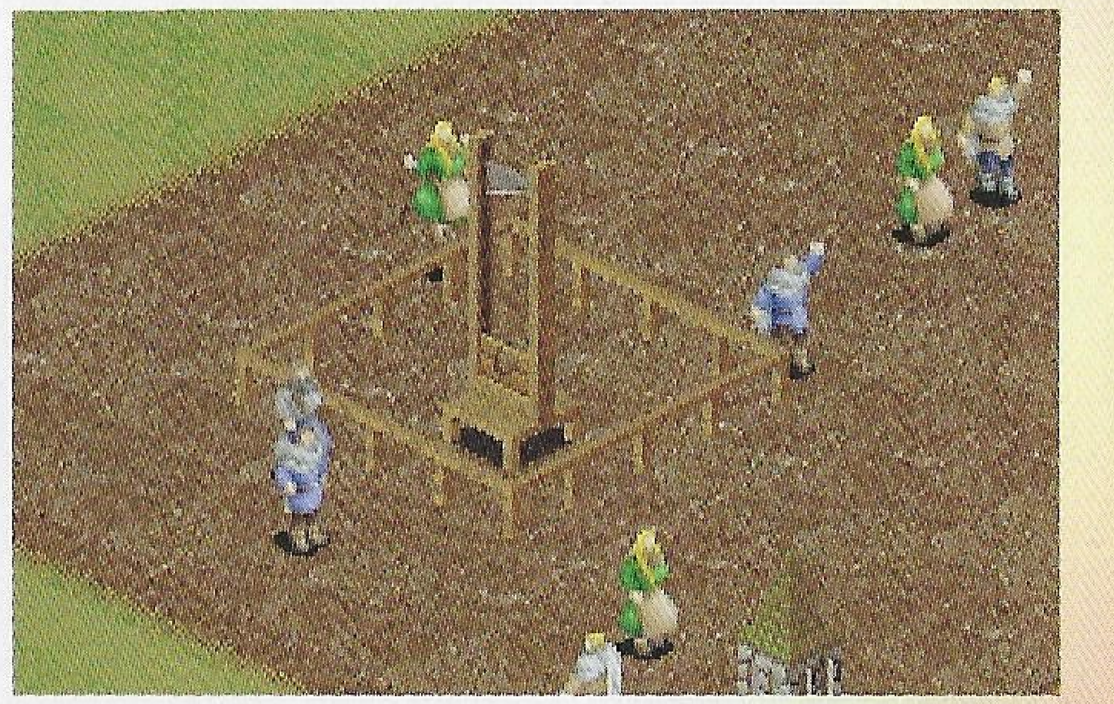
結婚式

毎週水曜日（６月は毎日）、教会で結婚式のイベントが発生することがある。



スパイ捕獲

敵国から密偵が送られていて、自国に警備兵がいる場合、広場でスパイ捕獲、処刑のイベントが行われる。



礼拝

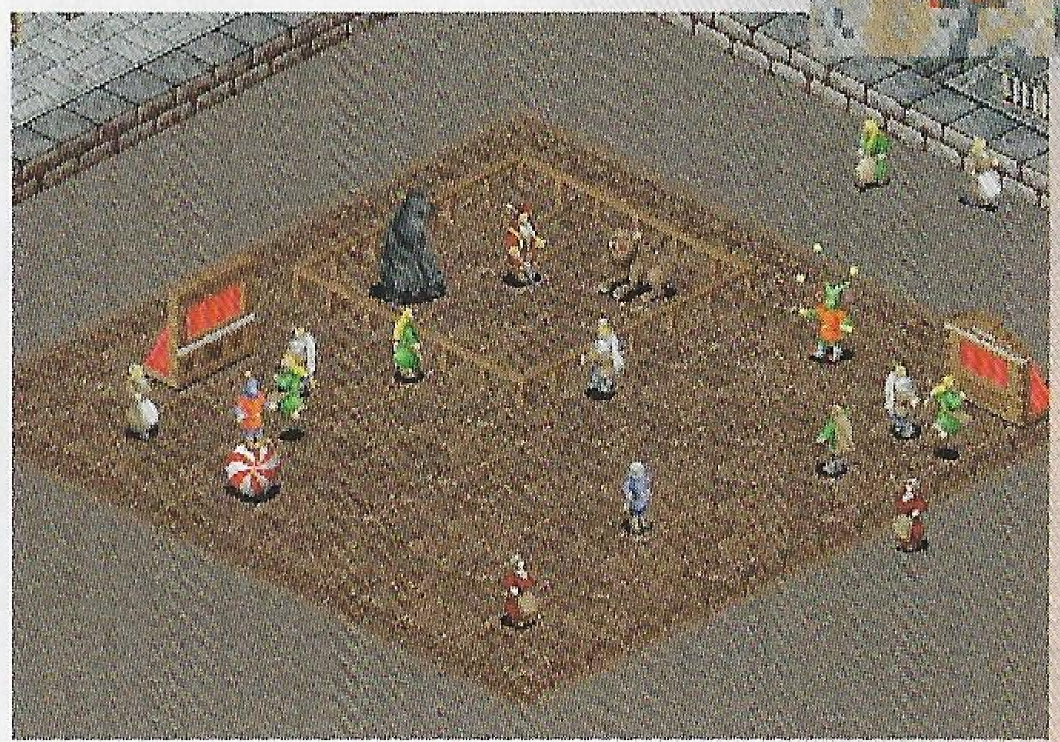
毎週日曜日、教会と礼拝堂で礼拝のイベントが行われる。



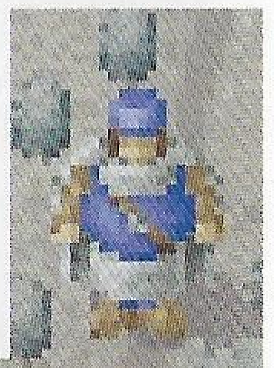
サーカス



城にサーカスがやってきたとき、広場でサーカスが行われる。



マーケット



町に商人がやってきたとき、広場でマーケットが開かれる



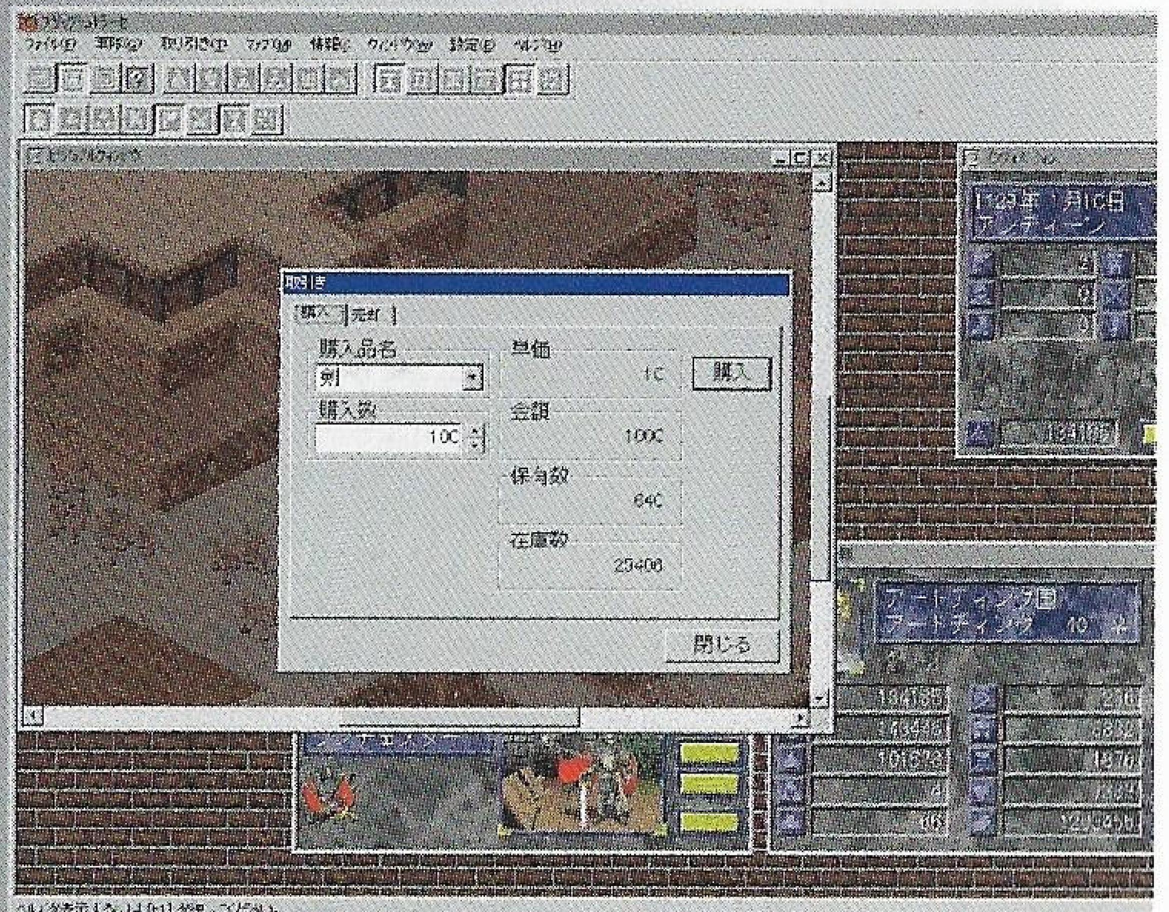
デスクトップ解析

このゲームは操作系と情報系のウィンドウを連携するのが基本。解像度1028×768の場合の1例を紹介する。

基本型

ゲーム全般はこのような感じがやりやすいだろう。ビジュアルウィンドウを左上、インフォメーションを右上、各情報ウィンドウは下部にまとめて置いておく。必要なときにはビューウィンドウなどを左下や中央右側などに置いておくことが出来る。



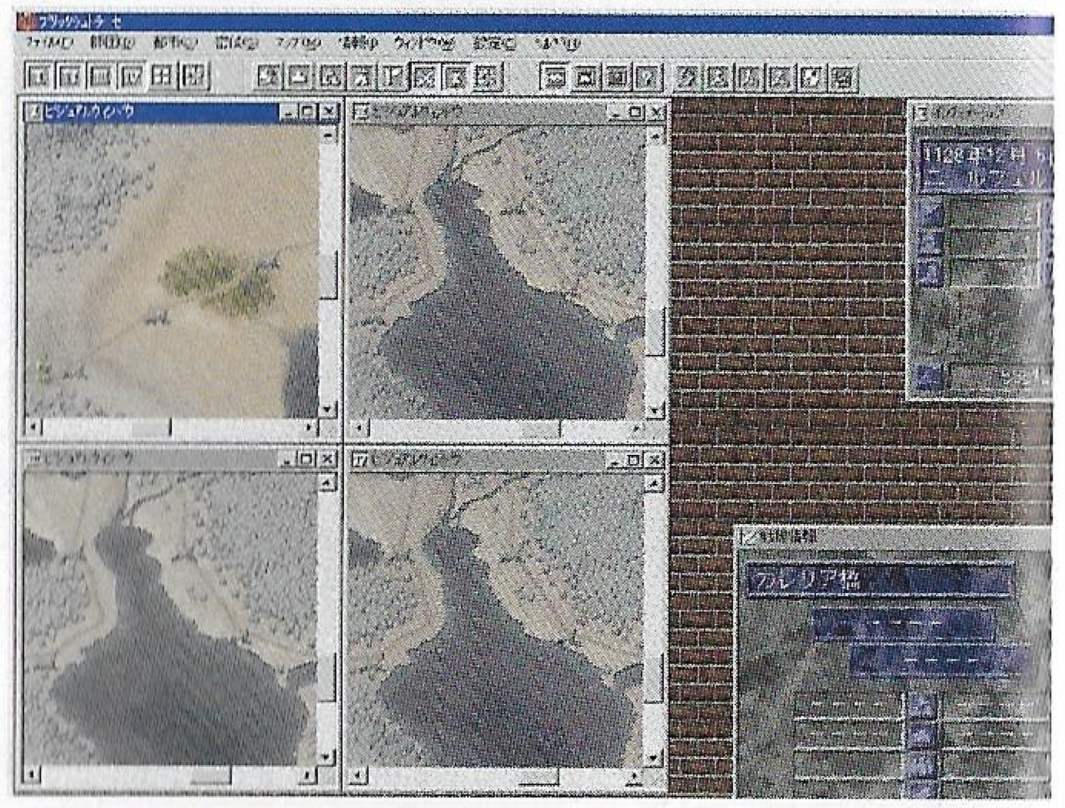


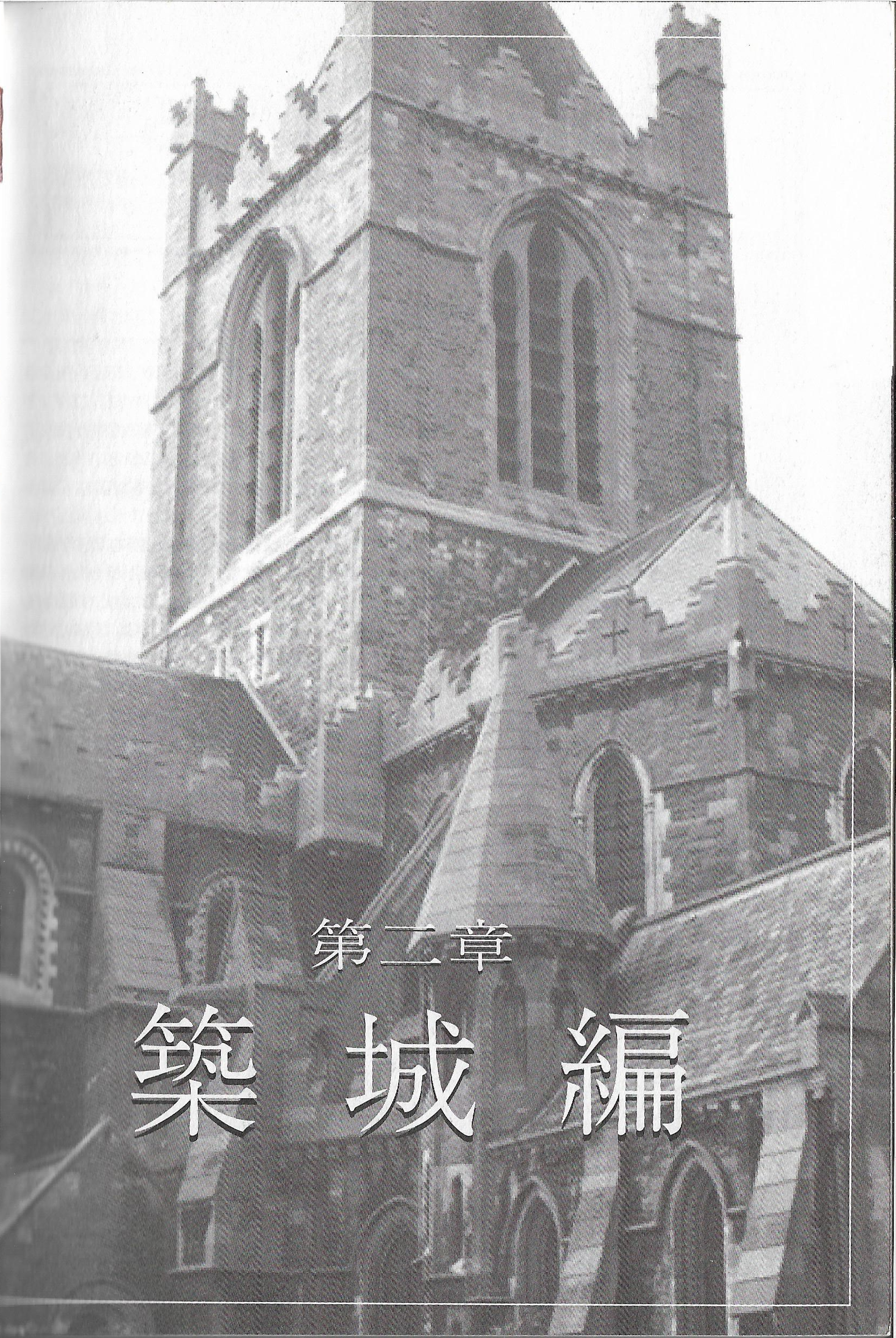
売買時

武器購入や部隊編成のときには、各情報ウィンドウと重ならないように操作ウィンドウを移動させよう。情報ウィンドウの数字を見ながら、効率良く売買や編成が出来るはずだ。

分散型

世界マップや戦闘のときに、離れた場所を同時に見たいときには、ビジュアルウィンドウをたくさん開こう。同時に４つの視点からマップを見ることが出来るぞ。





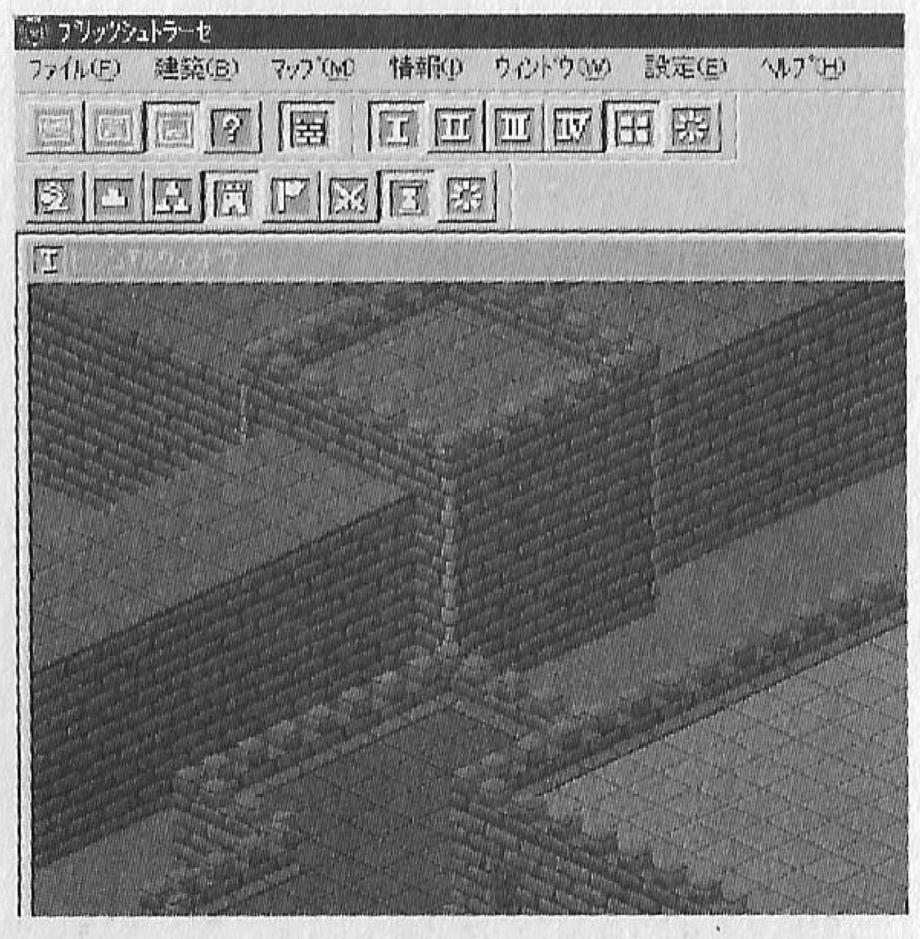
第二章 築城編

第２章

築城を極める

『ブリッツシュトラーセ』においては、戦闘と並んで重要な「城の建て方」。この章では、「築城」を極めるべく、初歩からその応用までを解説する！

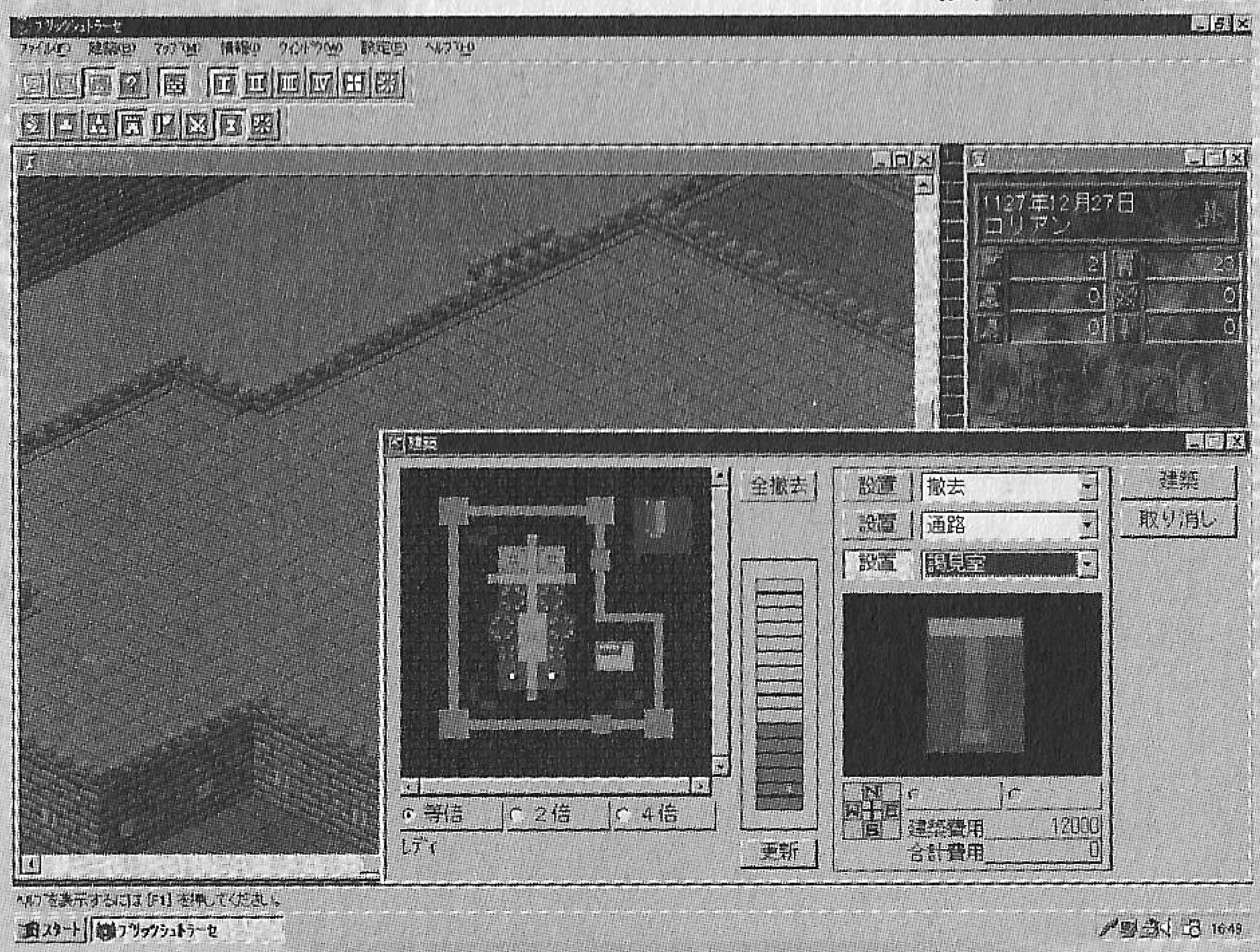
築城に秘められた意味



↑基本の操作になれたら、ぜひ挑戦してほしいのが、「建築」コマンド。単なるウォーゲームに終わらない、『ブリッツシュトラーセ』ならではの楽しみ方がここにある。

『ブリッツシュトラーセ』は、他のシミュレーションゲームによく見られる、いわゆる「内政」コマンドを持たない。では、そうした戦闘以外の行動が全くできない、もしくは影響を及ぼさないのかというと、そうではない。それらの機能のほとんどは、「城」によって象徴的に代替されているのだ。

築城とは、周囲を城壁に囲まれた堅牢な軍事施設―城を建設することだが、『ブリッツシュトラーセ』における「築城」は、そうした意味以上に、大きな経済的、政治的意味を有している。ゲーム上では、用意された複数のパーツを組み合わせることで「築城」は行われる。パーツには、城壁、城門、見張り台等の軍事的なものはもちろん、玄関、謁見室、礼拝堂などの非軍事的パーツも含まれる。これらは、それぞれ特殊な効果を与えられており、たとえば、教会なら人口増加率を上昇させる、食料庫なら食料生産率が向上するなど（詳細は「築城パーツリスト」を参照のこと）、経済や内政に影響を及ぼす効果が多く与えられているのだ。つまり、非軍事的パーツを組み合わせる事で、城は単なる軍事上の拠点としてではなく、経済的、内政的な拠点として機能するのである。



↑『ブリッツシュトラーセ』で「築城」は単純に「城を建てる」以上の意味を持つ。大陸の覇権を手にするためには、築城ウィンドウと幾度となく対面することになるだろう。

『ブリッツシュトラーセ』においては、戦闘は戦術を、城は戦略を意味しているといっても過言ではないだろう。一般の戦争において、戦術的な成功によって戦略的な成功を覆すことは困難であることを考えれば、「城」の重要度はいわずとも分かるであろう。

効率のよい大陸攻略のために――

実際のところ、マップ上の城のほとんどは、初期状態でも一応のバランスを考慮され作られている。だから、このままでも、敵軍と戦うことは十分に出来るし、攻略も可能だろう。だが、より効率の良い攻略のためには、ゲームの進行に合わせて、城を増改築していくことが必要となる。

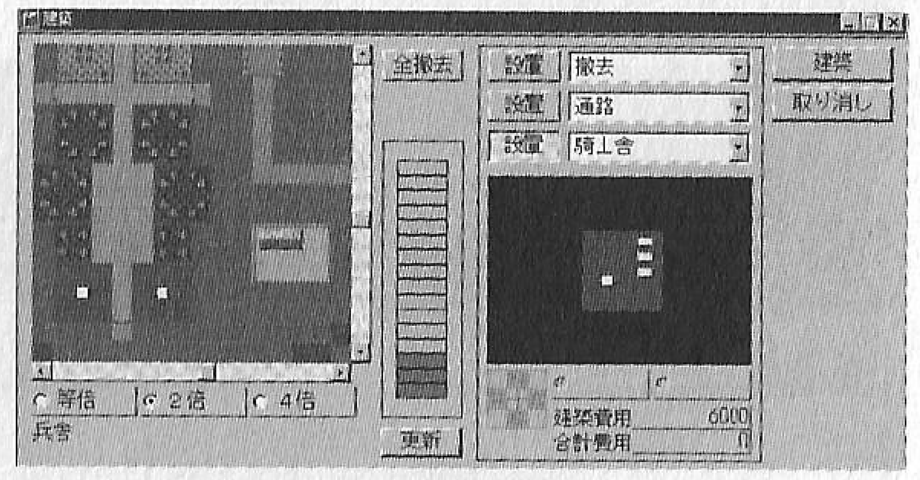
城の増改築は、単純に大きく堅固にすれば良いというものではない。最前線の城と、後方の補給拠点としての城、王都では、おのずと役割が変わってくるはず。つまり、その城の役割に合わせて行わなくては意味がないのだ。もちろん、ゲームの進行、戦況の変化にともない、最前線だった城は補給拠点となり、小城は巨城へと変わっていくだろう。そして、その段階によって、補強すべき部分の優先順位は絶えず変化する。単純に最終的な目標に向かって増改築を進めればよいというものではないのだ。つまり、「築城」とは、単なる建設作業ではなく、戦況を見つつ進めていく戦略的行為なのである。

この章では、そうした築城に関するデータと具体的な方策について解説していく。

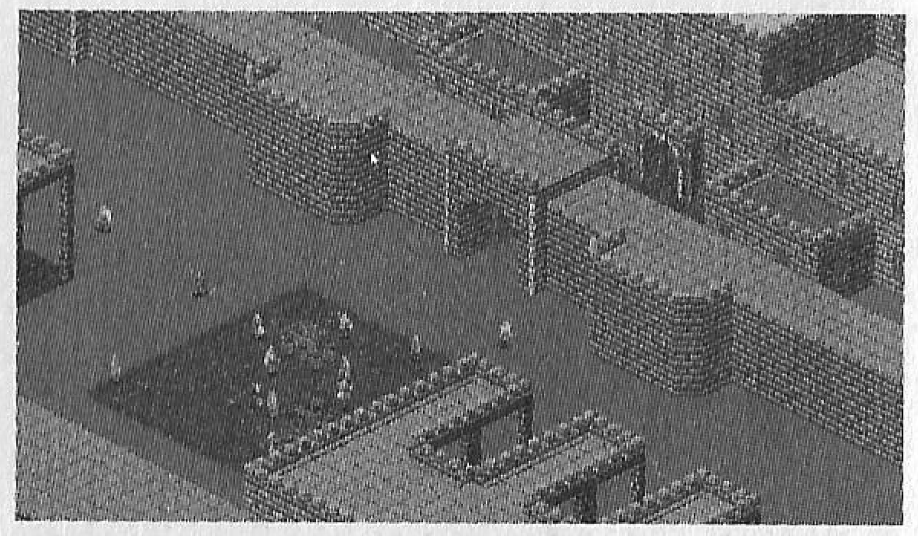
まず、最初に城を構成する数々のパーツを「築城パーツリスト」にまとめて挙げておいた。ここには、建設費用から維持費、効果などが列挙されているので、ゲーム中「築城」する際に参照してもらいたい。とりあえず、最初はどういったものがあるのかを一読するだけでよいだろう。

次に、初期状態の各城についてのデータを記した「城リスト」を記載した。これも、実際に戦場が広がるにつれて読み進めれば良いだろう。最初は、自城の周囲を把握するだけで十分なはずだ。

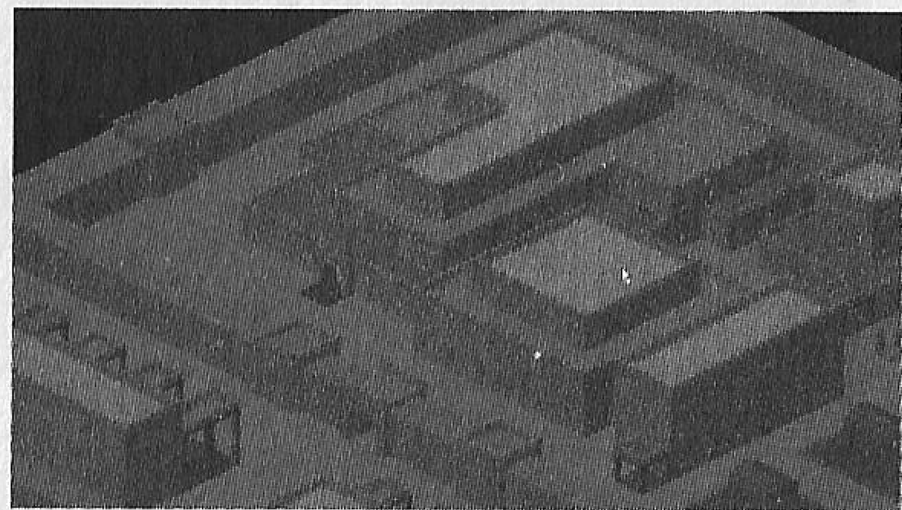
そして、この章の終わりで、実際の築城の方法を解説していく。実例を交えての説明なので、ゲームをやりこんでいない人でも、すぐに理解できるだろう。最後に、この部分を理解したら、もう一度「築城パーツリスト」の部分を読み返してほしい。今度は、より具体的なビジョンとともに、それらのパーツが頭に入ってくるはずだから。



↑築城パーツの中には、戦略的な「効果」を持つものがある。それをうまく活用することが要求されるのだ。



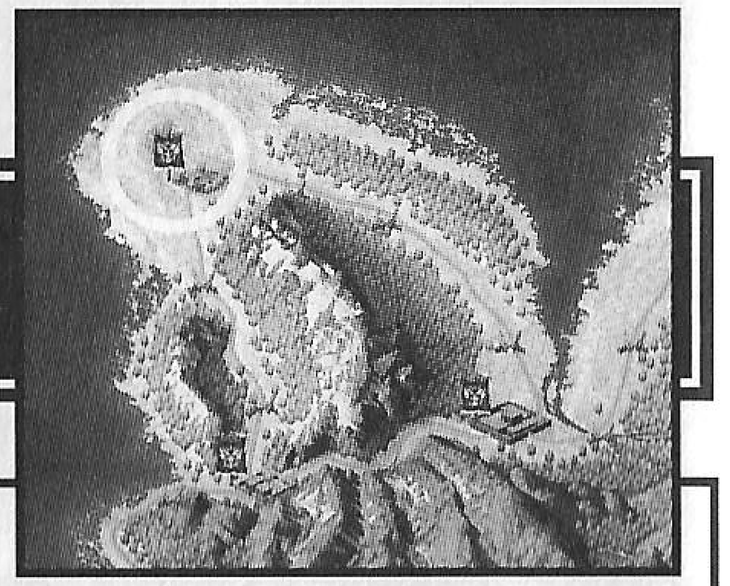
↑前線の城は防御力を上げ、後方の城は生産能力を上げる。状況に応じた城の強化が必要だ。

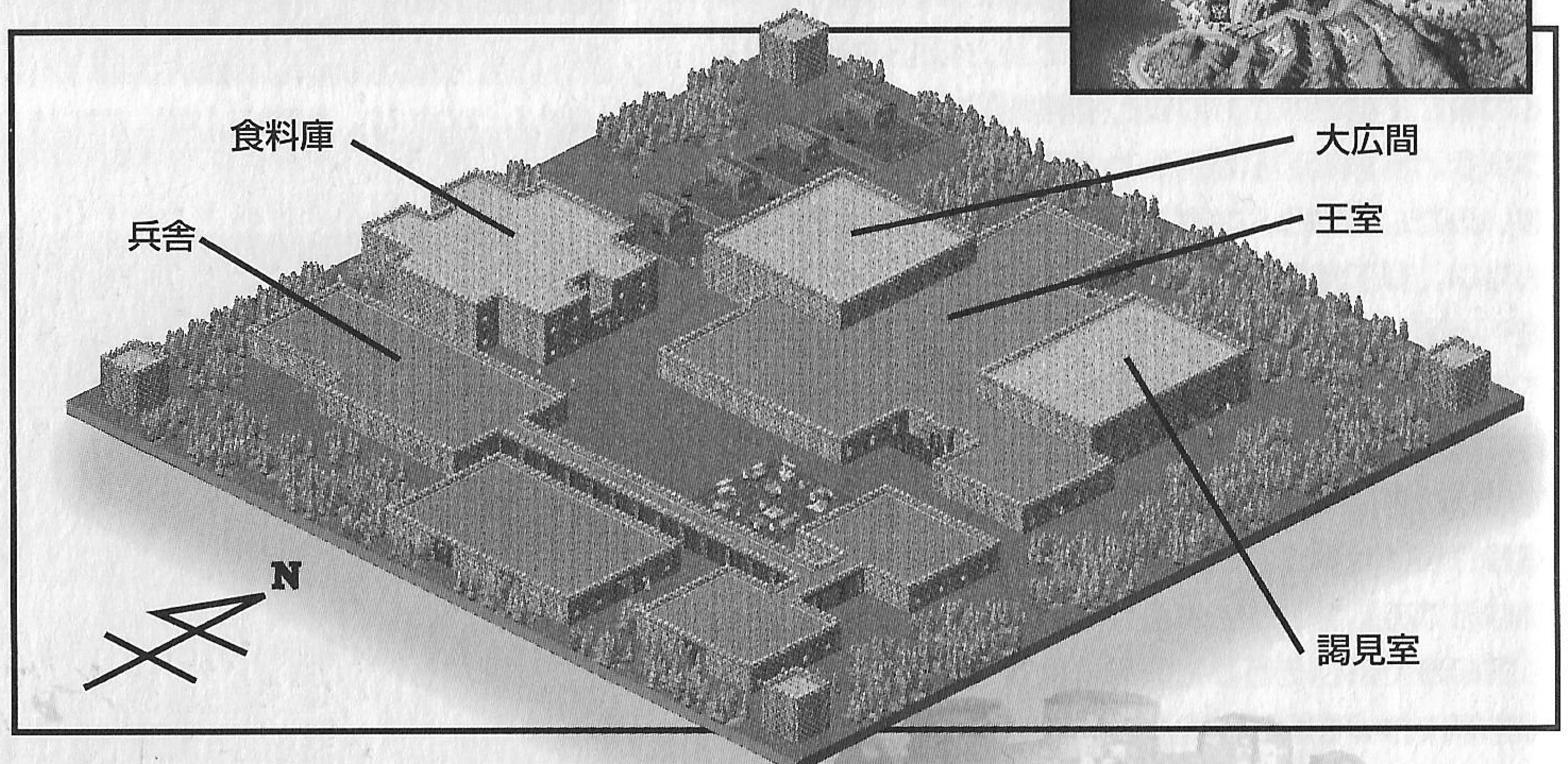


↑城壁もなく、人口も少ない城を、堂々たる巨城に変える！　それも「築城」の面白さのひとつだろう

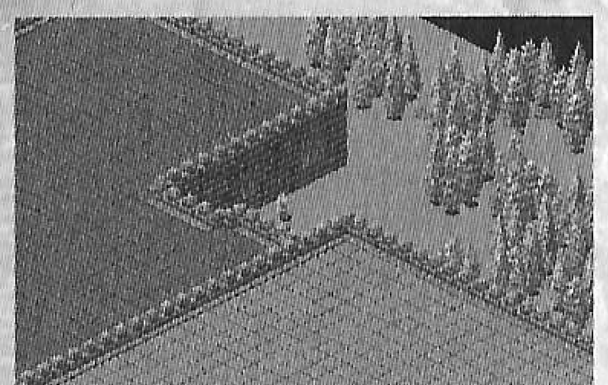
城リスト

NO.00 ホイルスク





大陸で最北端に位置する城。農業都市であり、食料生産力が高いが、その他の能力は平均的にあまり高くない。食料基地といったところ。また、城塞は持っておらず、防御力もそれほど高くない。攻略には手を焼くこともないはずだ。



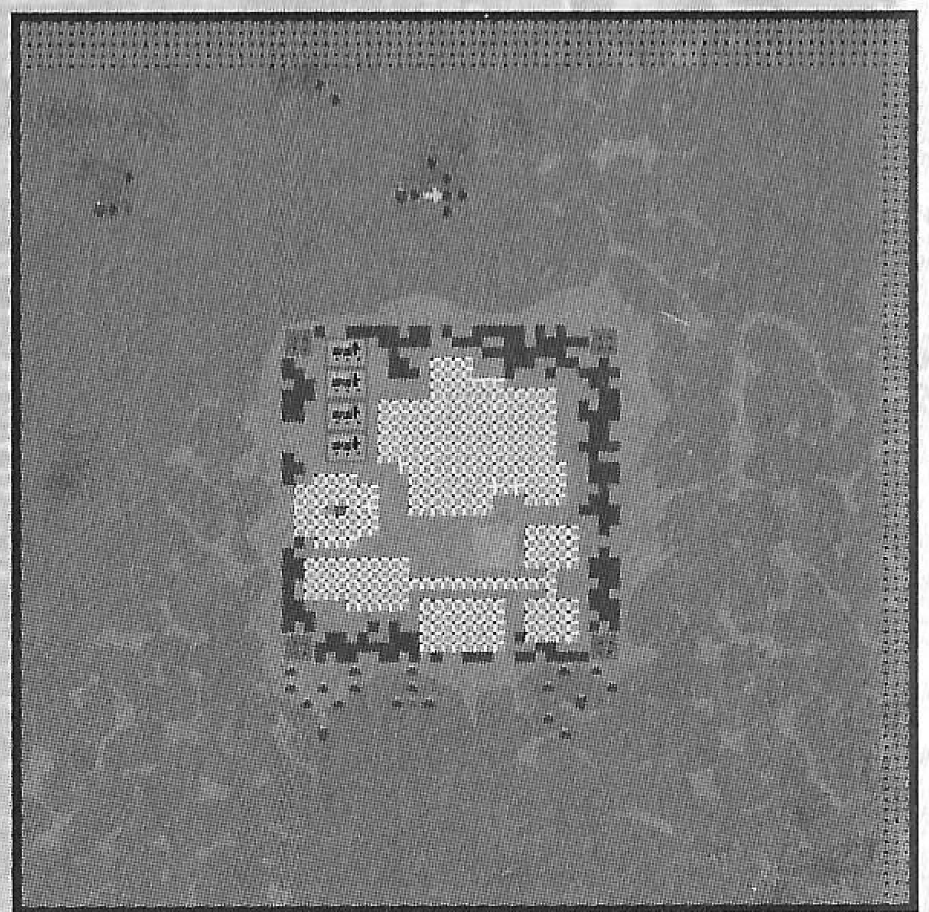
←王室があるのは、北の一番大きい建物の中。この玄関から進入するのがベストだろう。

●DATA●

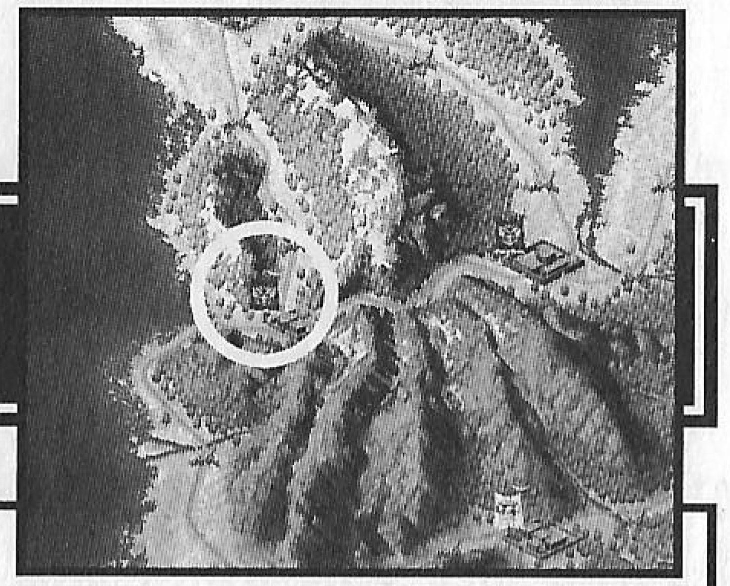
騎士舎（3）警備兵舎（2）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（4）武器庫大（0）宝物庫小（6）宝物庫大（0）
食料庫小（16）食料庫大（0）弾薬庫小（4）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（4）

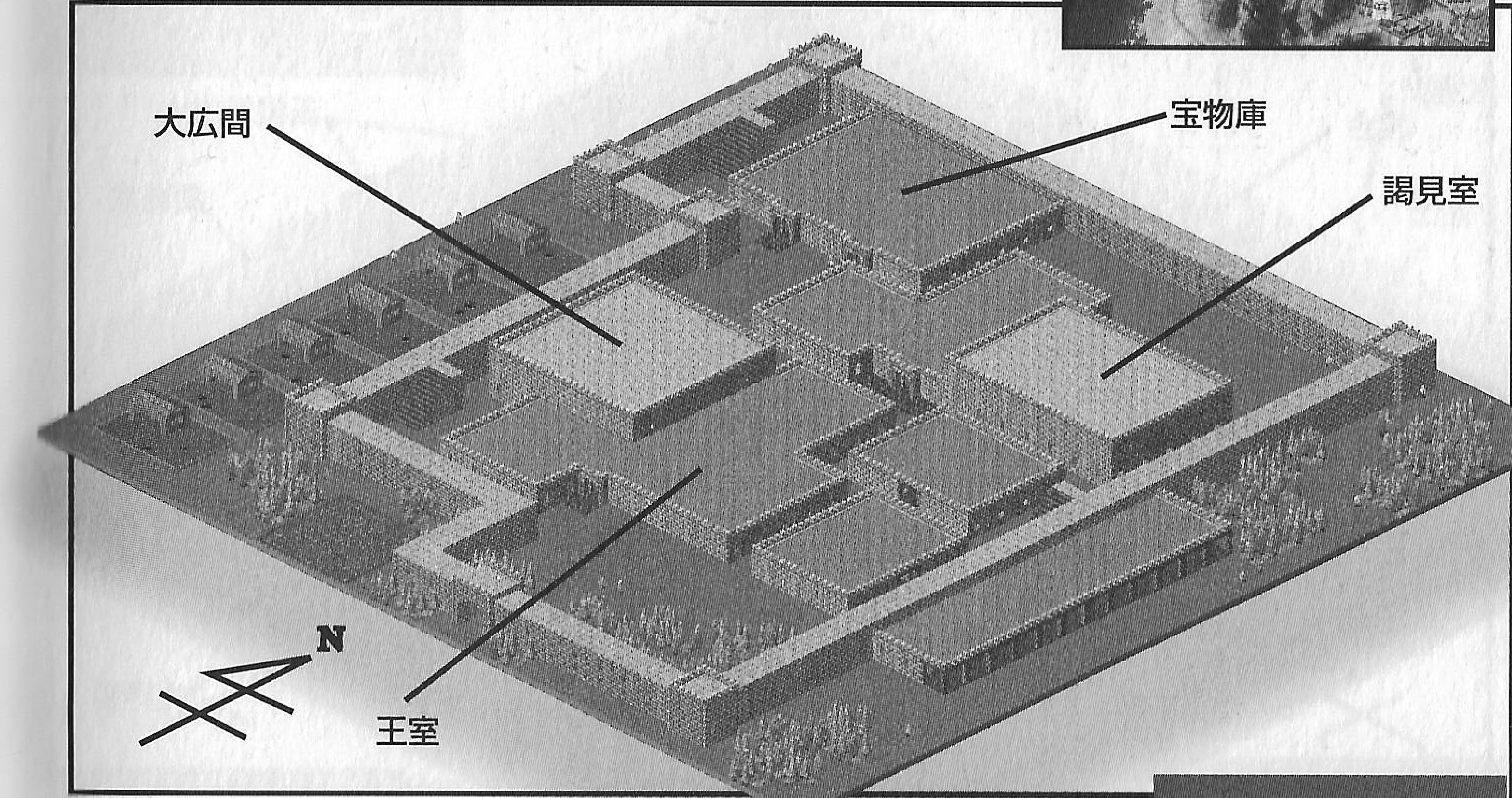
人口80000　税率16
軍隊
　師団1　部隊15　将軍17
　師団2　部隊15　将軍17（シナリオ1、2、3、4）

城周辺図

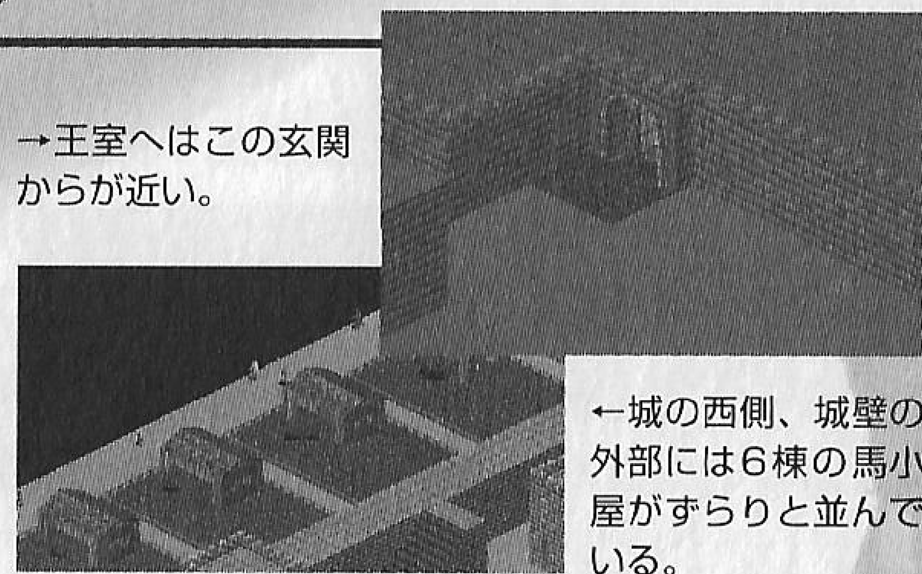


NO.01 ハイブシェク





人口が多く税率もそこそこ高い、大陸北部の経済拠点となる商業都市である。収入の多さに加えて、馬など乗り物の生産力にも優れている。防衛能力もかなり高く、攻略には苦労するであろう。攻城塔部隊は必須である。ただし、武器、食糧の生産能力は低い。



→王室へはこの玄関からが近い。

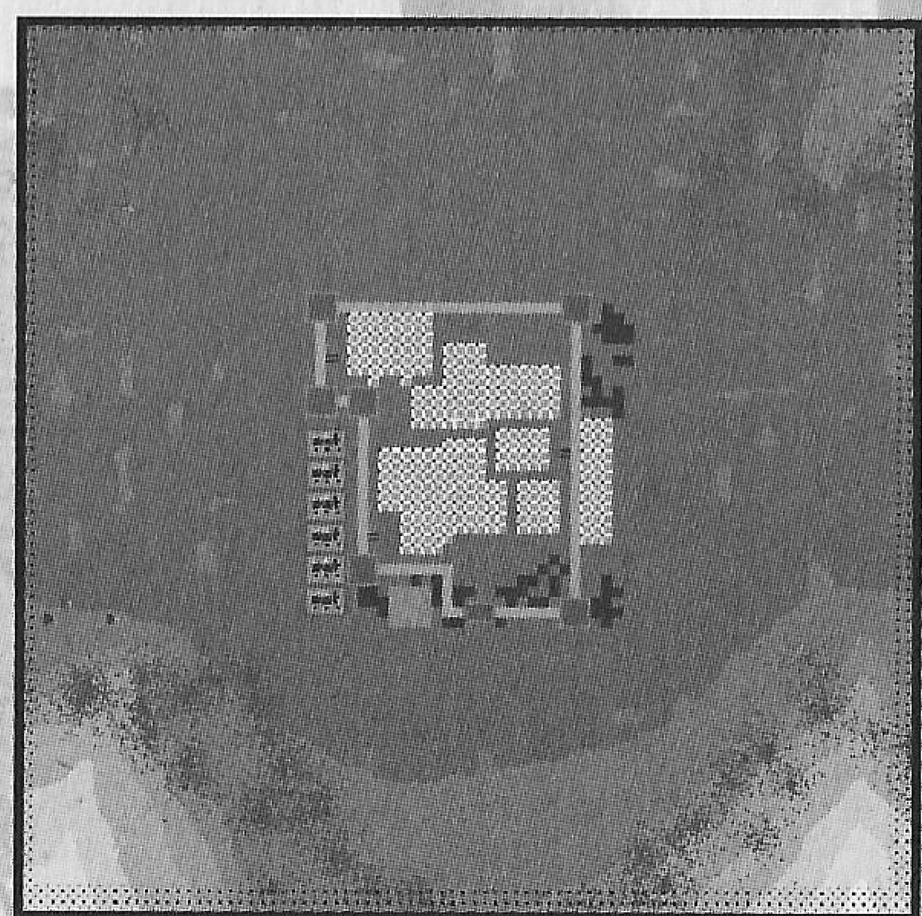
←城の西側、城壁の外部には6棟の馬小屋がずらりと並んでいる。

●DATA●

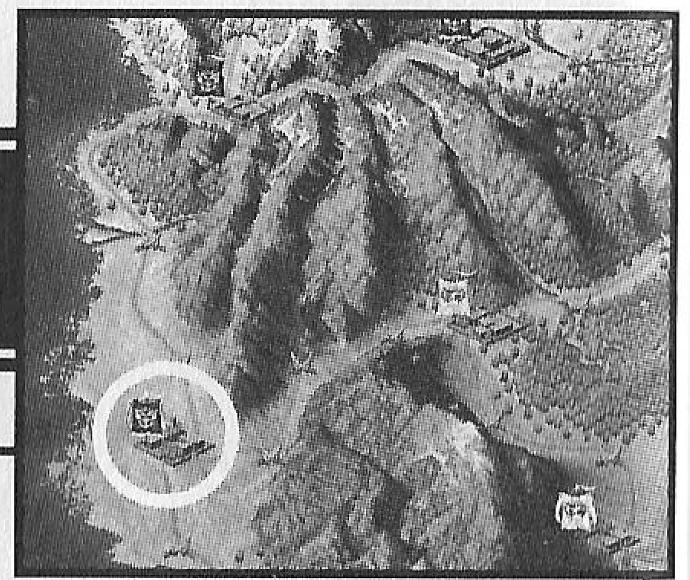
騎士舎（2）警備兵舎（2）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（2）武器庫大（0）宝物庫小（9）宝物庫大（0）
食料庫小（4）食料庫大（0）弾薬庫小（2）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（6）

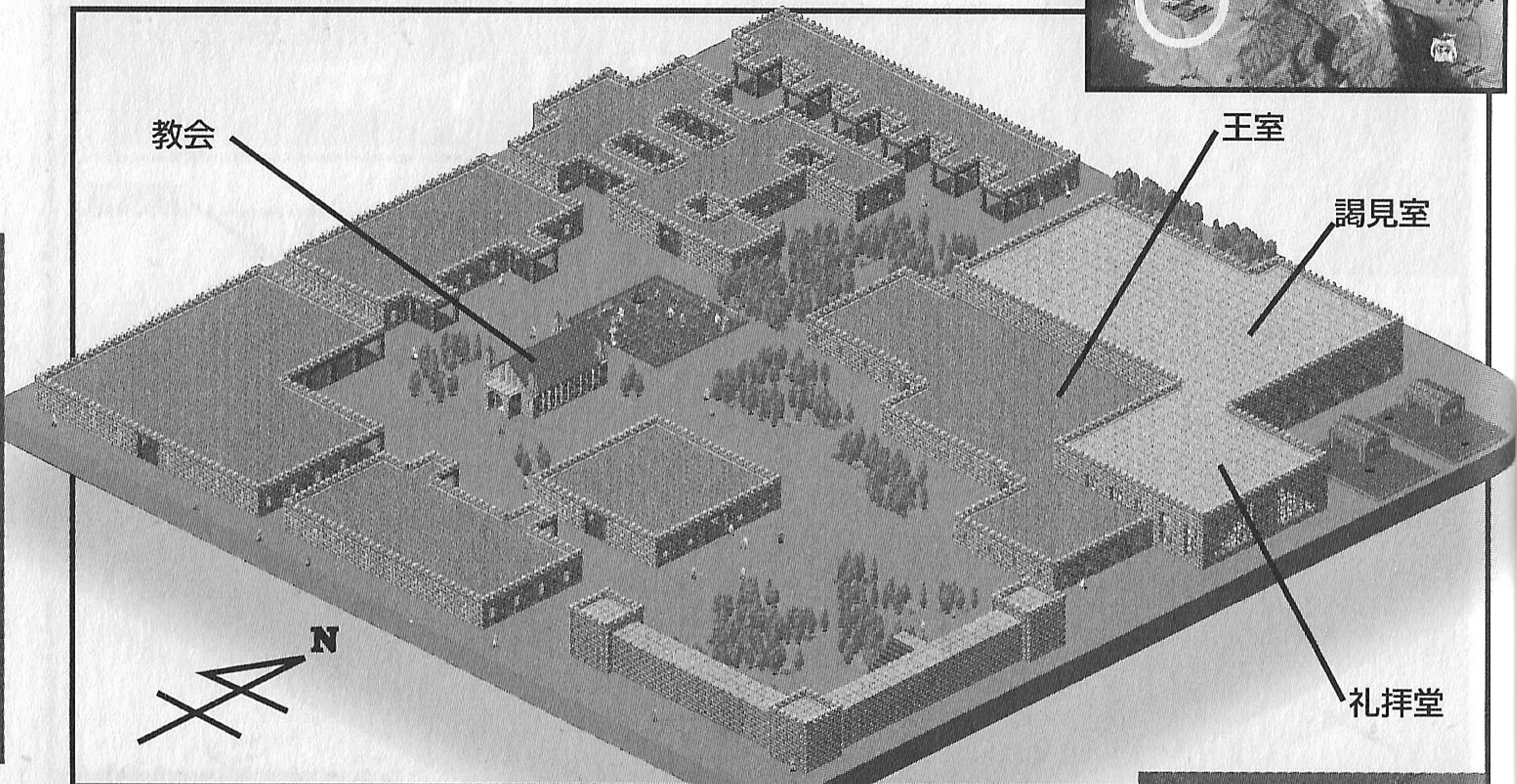
人口120000　税率18
軍隊
　師団3　部隊26　将軍29
　師団6　部隊53　将軍60（シナリオ2）

城周辺図

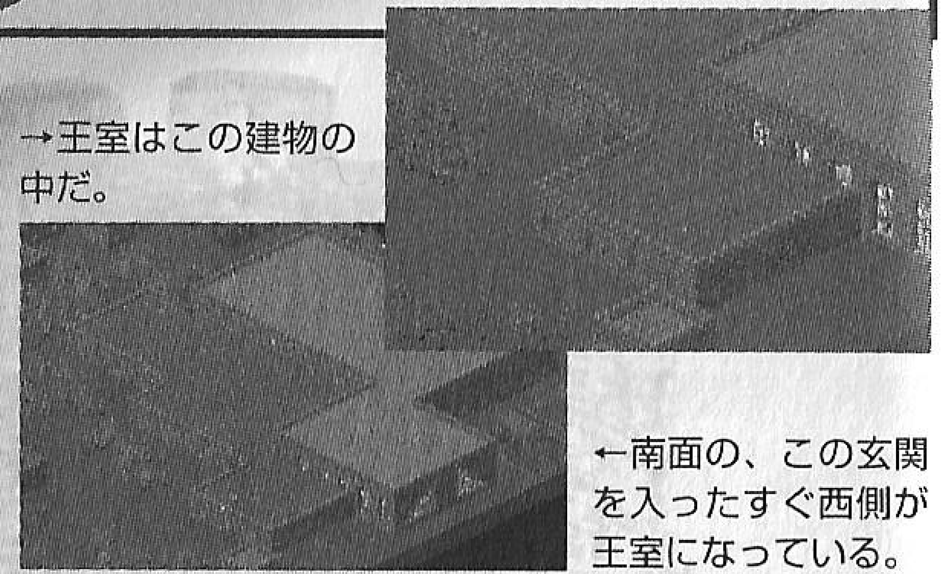


NO.02 マニゾフ





低層の建築物が雑然と立ち並ぶ姿は、あまり城らしくない。騎士発生率は高いが、その他の能力は、城自体の防御力も含め、総じて低い。攻略は決して難しくないだろう。建築物の配置から、城壁などの設置も城全体の大改造が必要になる。防御側は苦労しそうだ。シナリオ3でプレイヤーの王都となる城である。



→王室はこの建物の中だ。

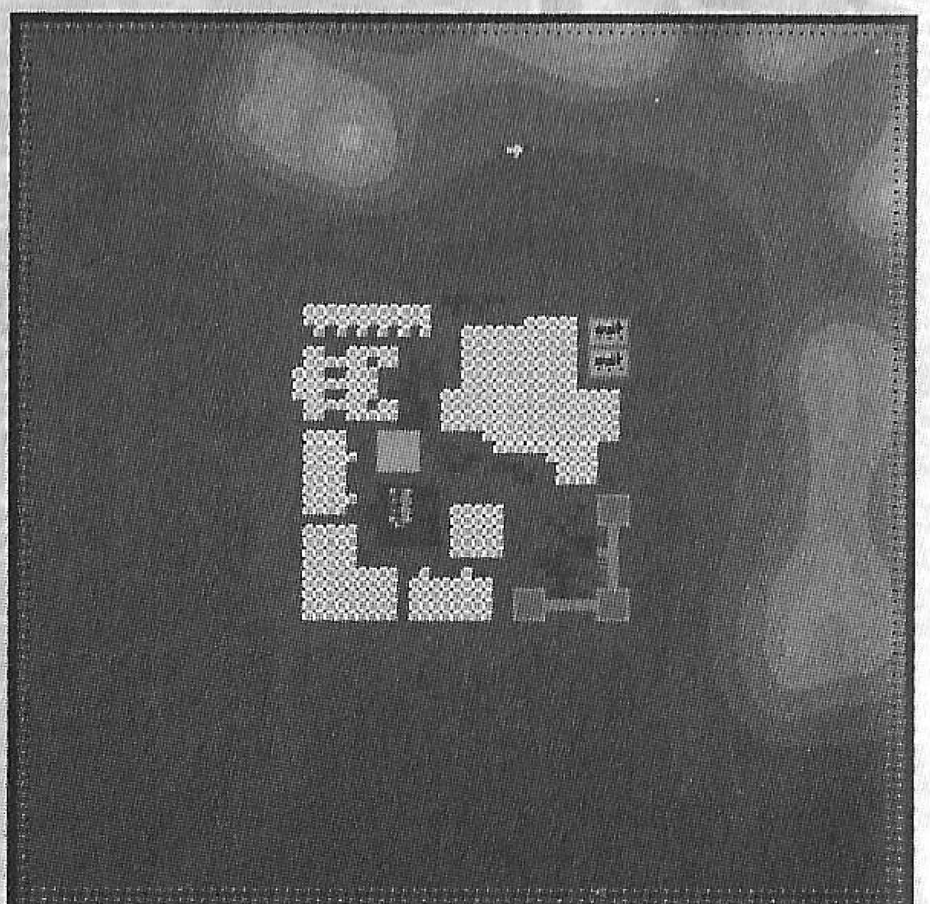
←南面の、この玄関を入ったすぐ西側が王室になっている。

•DATA•

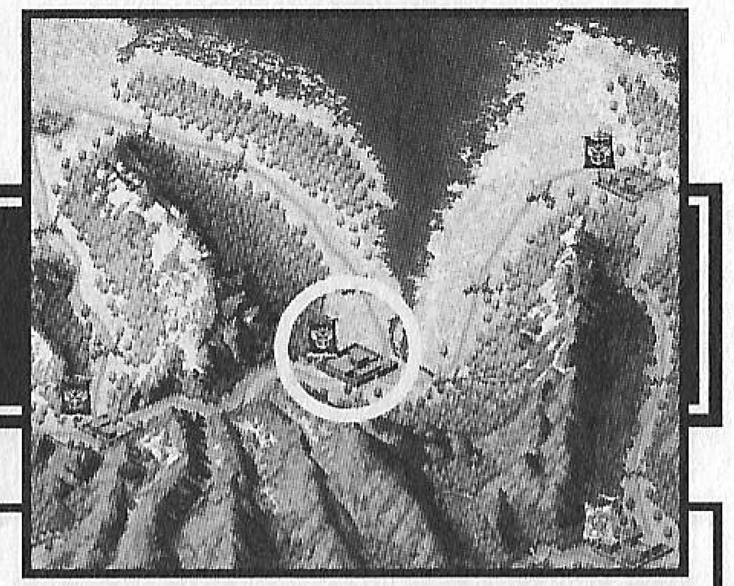
騎士舎（7）警備兵舎（2）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（2）武器庫大（0）宝物庫小（4）宝物庫大（1）
食料庫小（2）食料庫大（1）弾薬庫小（2）弾薬庫大（0）
教会（1）馬小屋（2）

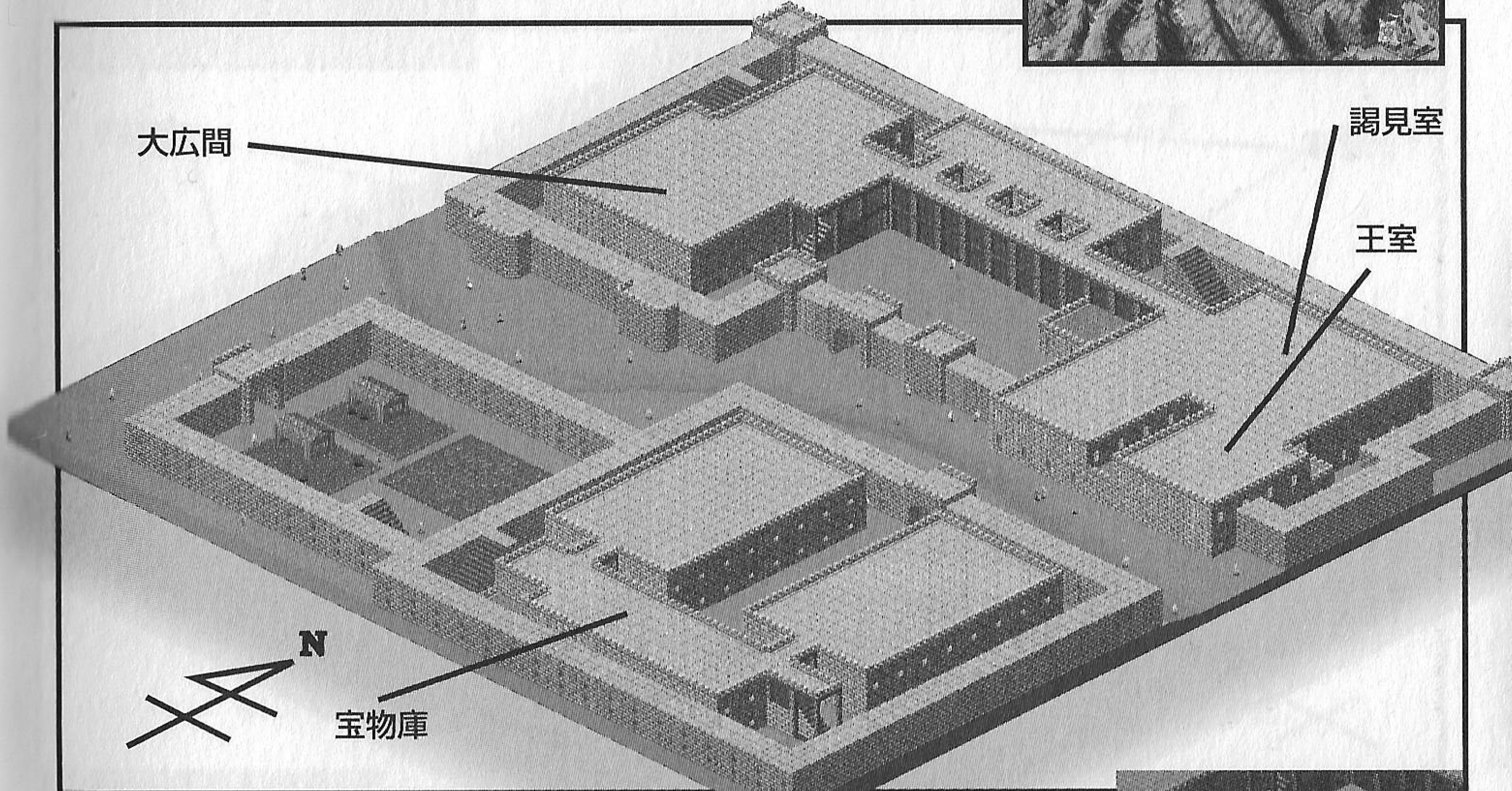
人口80000　税率16
軍隊
　師団2　部隊18　将軍19
　師団4　部隊35　将軍40（シナリオ1、3、5）

城周辺図



NO.03 クリンホフ





独立した2つの城壁で構成された城。王室が存在するのは北側の城塞だ。優れた武器、弾薬生産能力を持つ、北部一の工房都市。防御力もそこそこ高い。ただ、食料生産力が低いため、長期戦に持ち込まれるとつらい。とにかく、大陸北部攻略の要となる都市だ。



→この門が攻略ポイント！

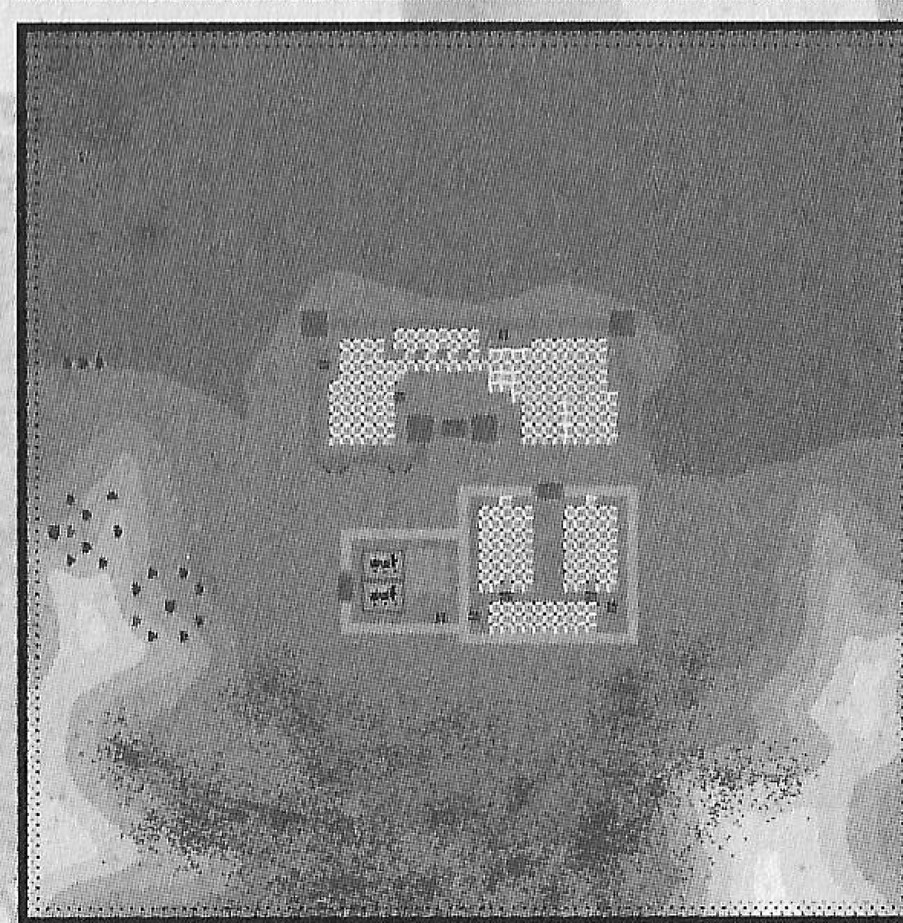
←兵器生産の拠点らしく、弾薬庫がずらりと並んでいる。

•DATA•

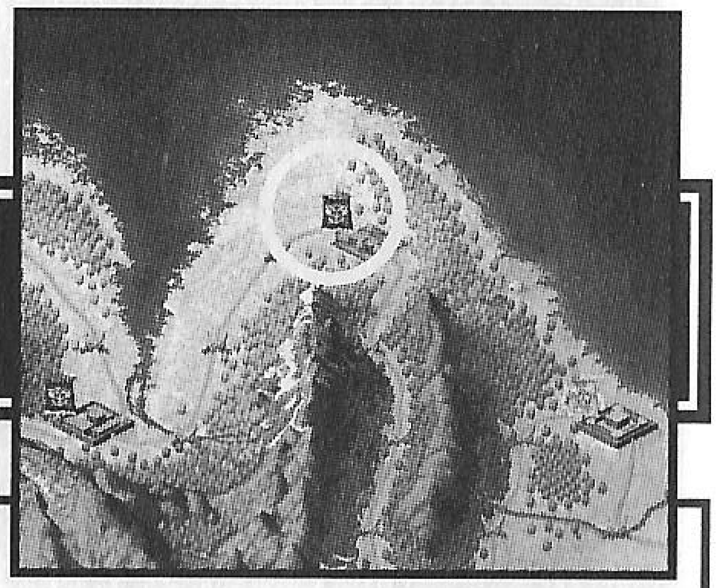
騎士舎（4）警備兵舎（2）兵舎小（8）兵舎大（0）
武器庫小（16）武器庫大（0）宝物庫小（7）宝物庫大（0）
食料庫小（3）食料庫大（0）弾薬庫小（16）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（2）

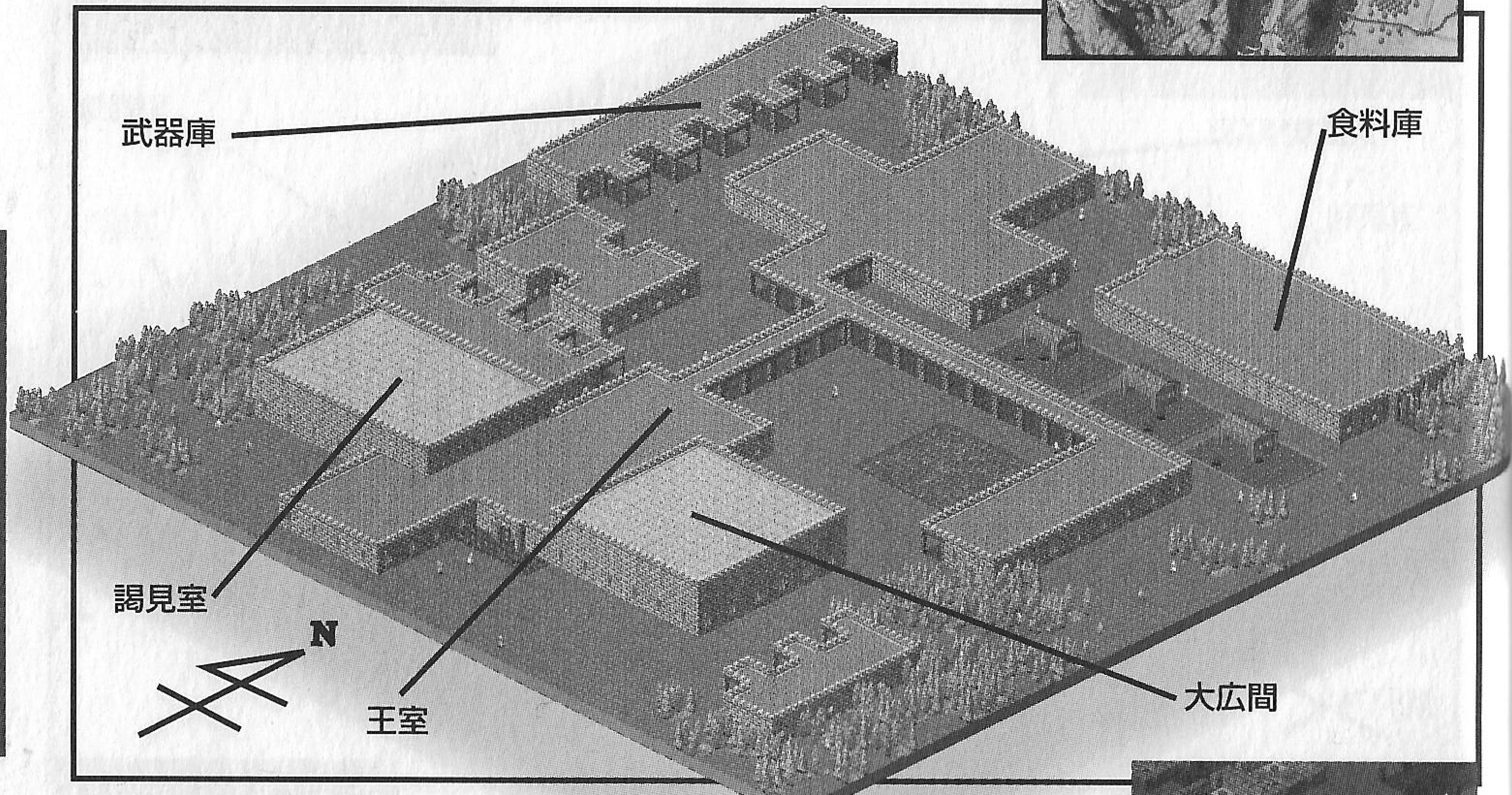
人口100000　税率16
軍隊
　師団2　部隊20　将軍21
　師団5　部隊41　将軍44（シナリオ3、4、5）

城周辺図

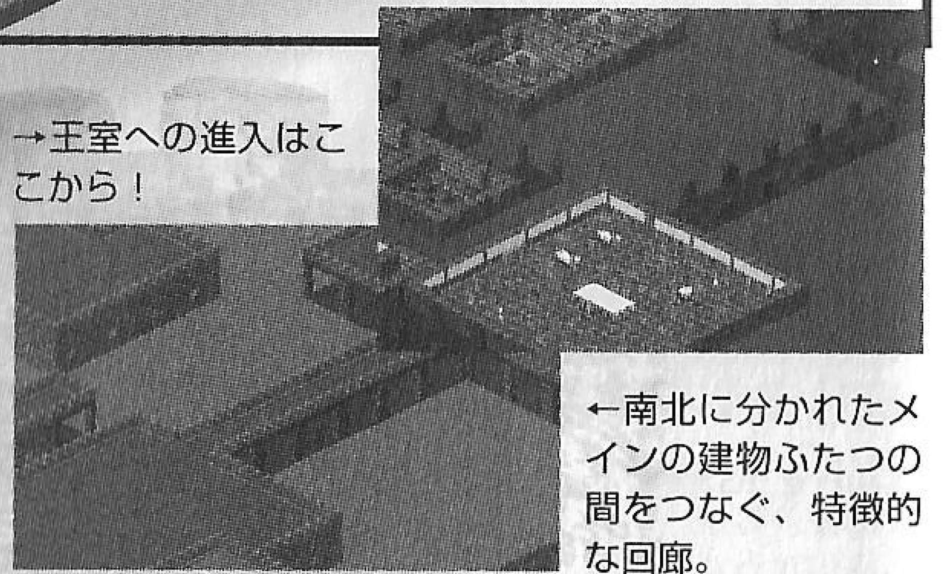


NO.04 イラーニャ





大陸北部の農業都市。ただ、食料生産力はともかく、人口の低さが災いして他の能力は総じて低い。城自体の防御力は低く、構造上、大規模な城改造も難しいという、所有者にとっては難物の城。初期配置の部隊数が比較的多いということに注意すれば攻略はたやすいだろう。

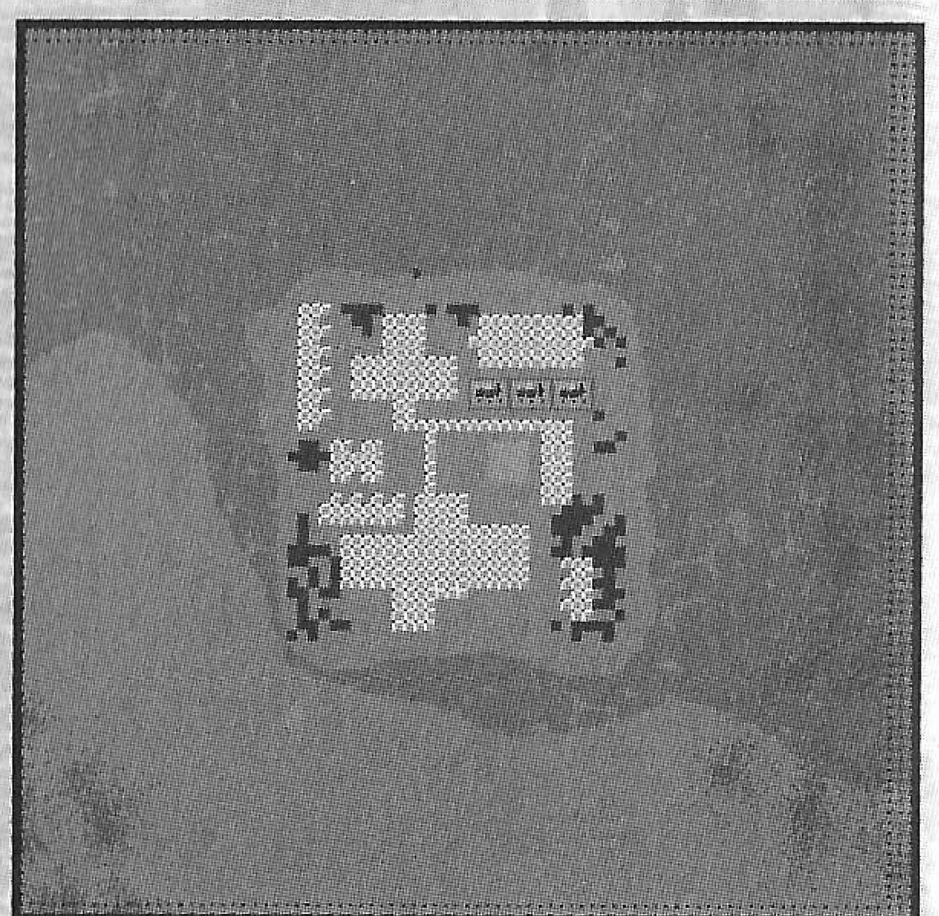

→王室への進入はここから！
←南北に分かれたメインの建物ふたつの間をつなぐ、特徴的な回廊。

•DATA•

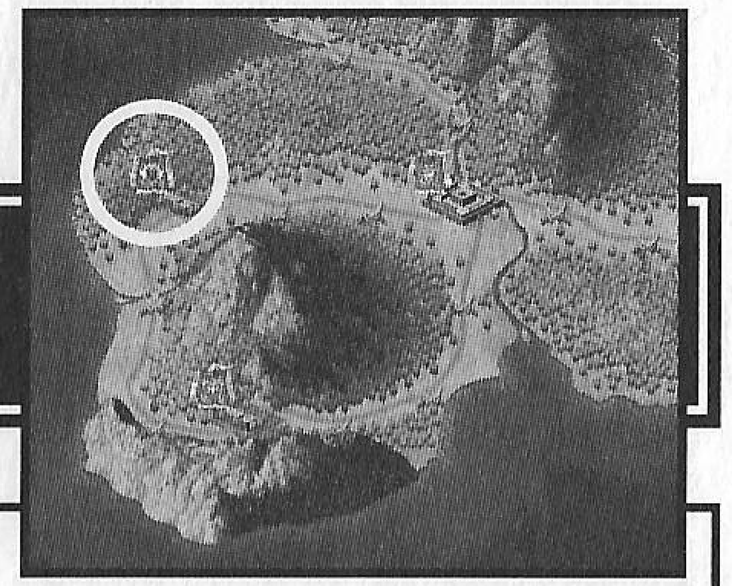
騎士舎（2）警備兵舎（2）兵舎小（4）兵舎大（0）
武器庫小（6）武器庫大（0）宝物庫小（7）宝物庫大（0）
食料庫小（10）食料庫大（0）弾薬庫小（4）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（3）

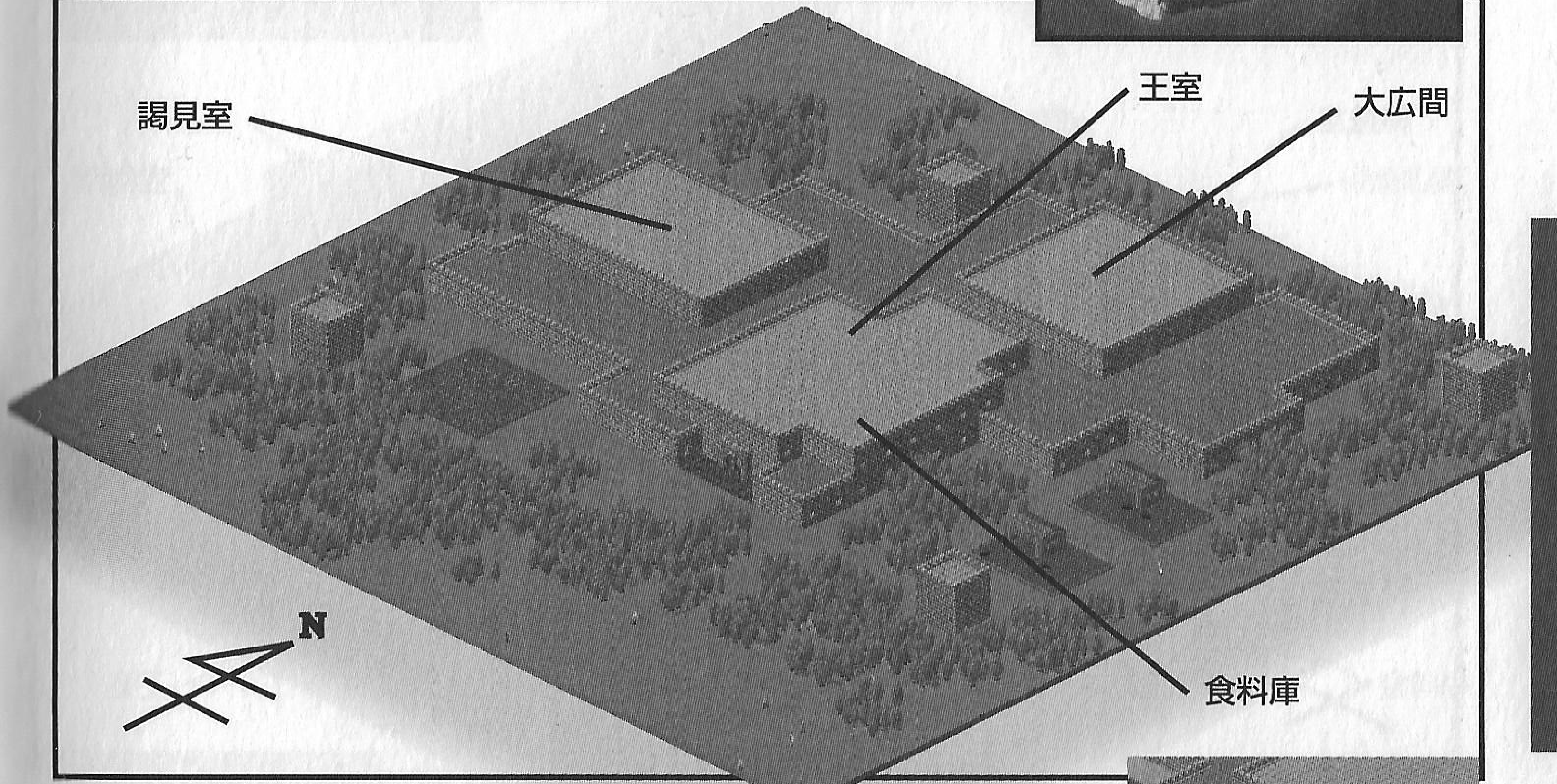
人口50000　税率16
軍隊
　師団3　部隊22　将軍23
　師団2　部隊22　将軍23（シナリオ1、3）
　師団5　部隊44　将軍48（シナリオ2）

城周辺図



NO.05 リューベック





大陸南部の農業地帯に位置する城。兵員生産能力が弱い以外は、可もなく不可も無しといった感じである。能力的にはいまいち特徴のない都市になっている。拠点として活用するには、かなりの改造が必要だろう。防御力も高くなく、攻撃側にとっては楽な目標といえるかもしれない。

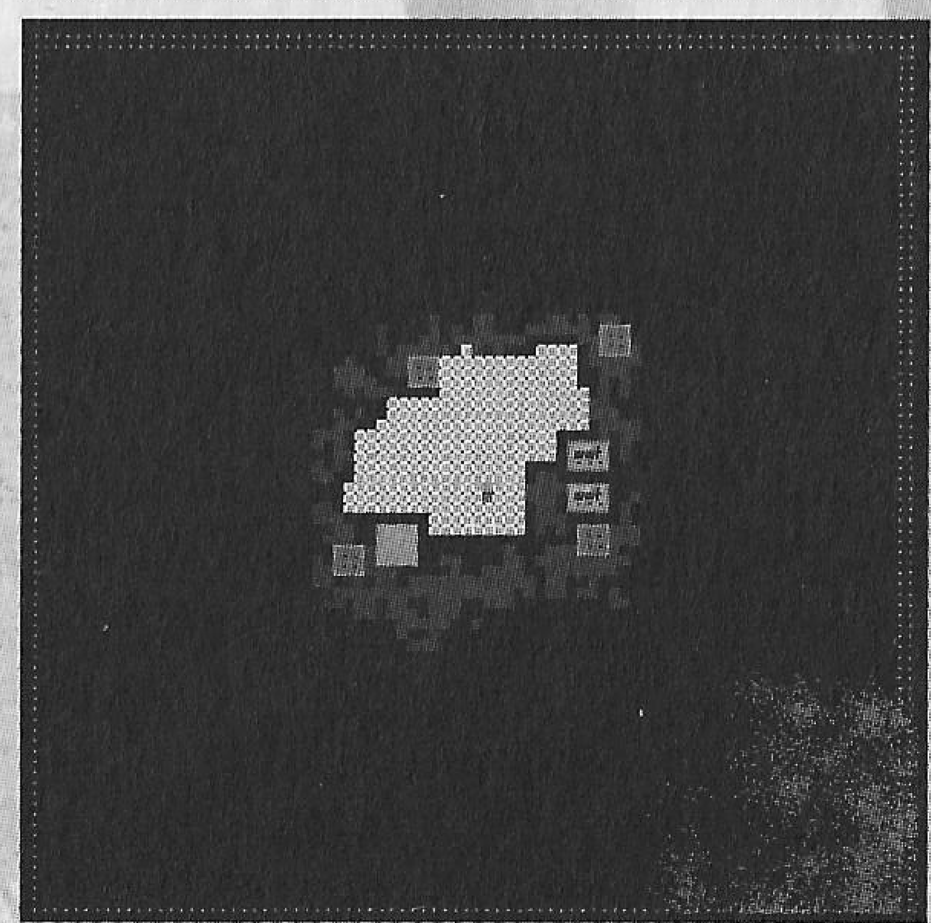

→この玄関が王室への近道だ。
←ぽつんと建ってる塔。しかし、階段なしでどうやって登るんだろう？

•DATA•

騎士舎（1）警備兵舎（2）兵舎小（2）兵舎大（0）
武器庫小（8）武器庫大（0）宝物庫小（3）宝物庫大（2）
食料庫小（6）食料庫大（0）弾薬庫小（4）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（2）

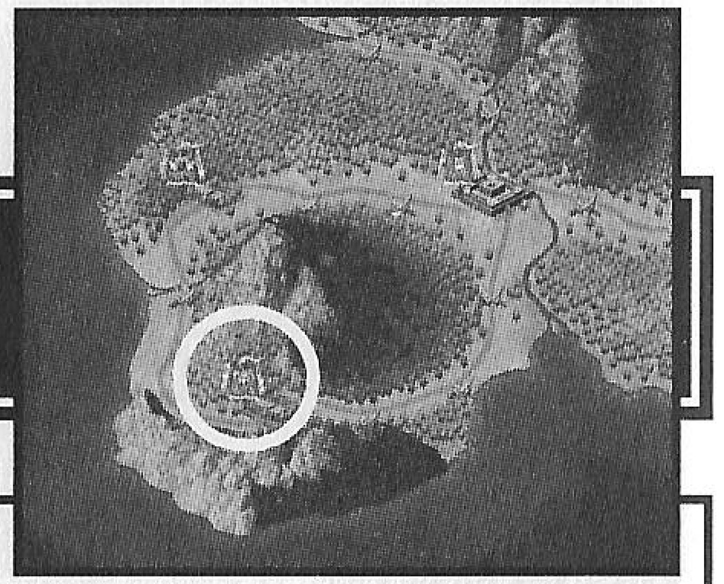
人口60000　税率18
軍隊
　師団2　部隊17　将軍21
　師団4　部隊33　将軍43（シナリオ1）

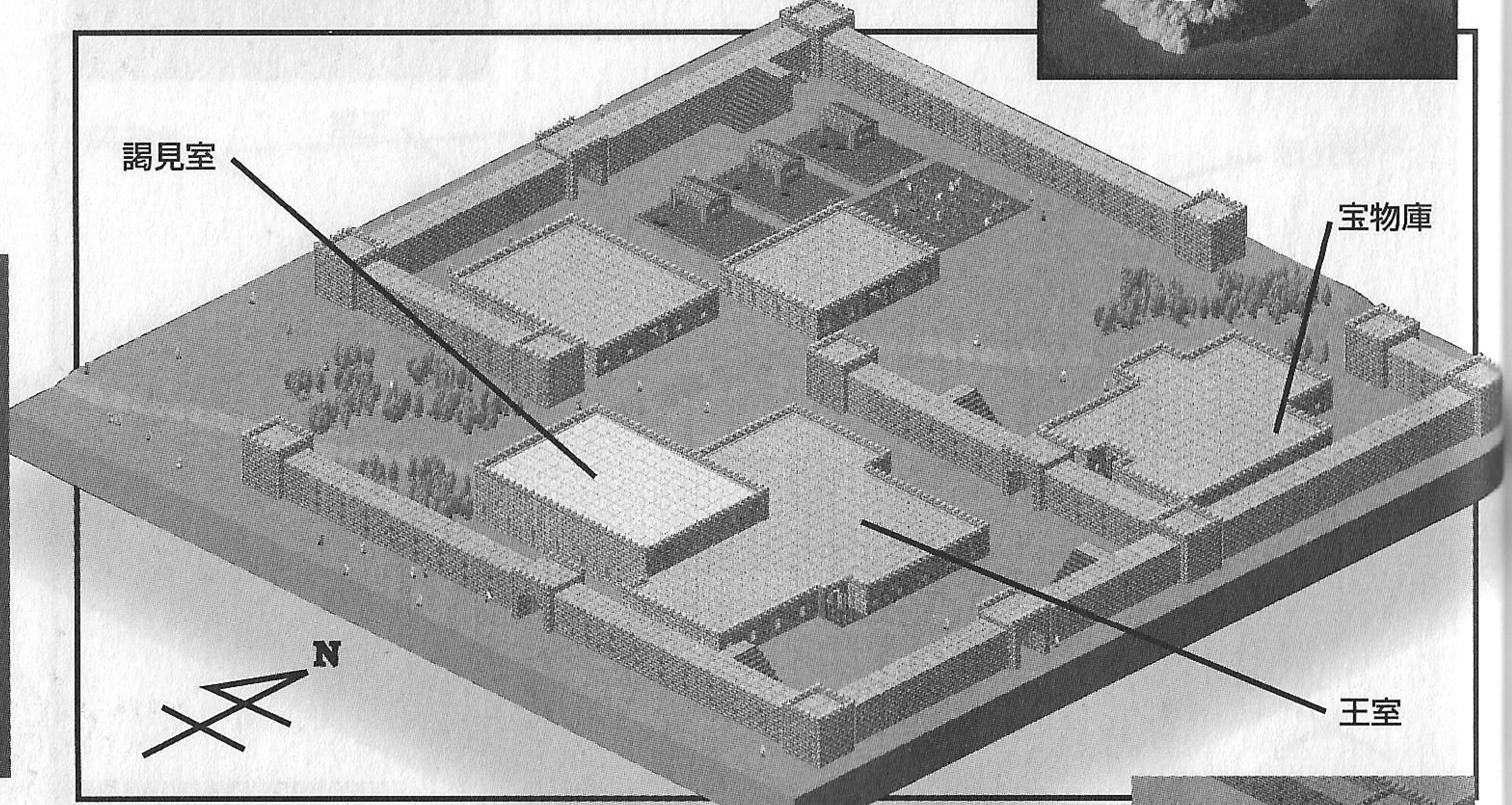
城周辺図



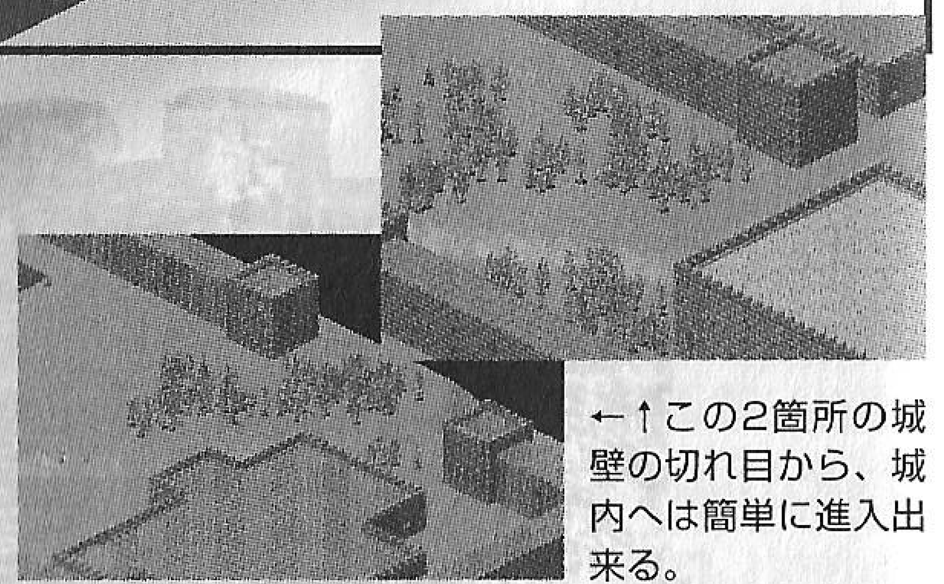
NO.06

メンハイム





大陸南部の農業都市。シナリオ4でプレイヤーの王都となる都市だが、大陸制覇の拠点としてははっきり言って役不足。かなり強力な城の防御力を除けば、その他の点での能力は低い。使える城にするためには、プレイヤーの思い切った改造が必要だ。



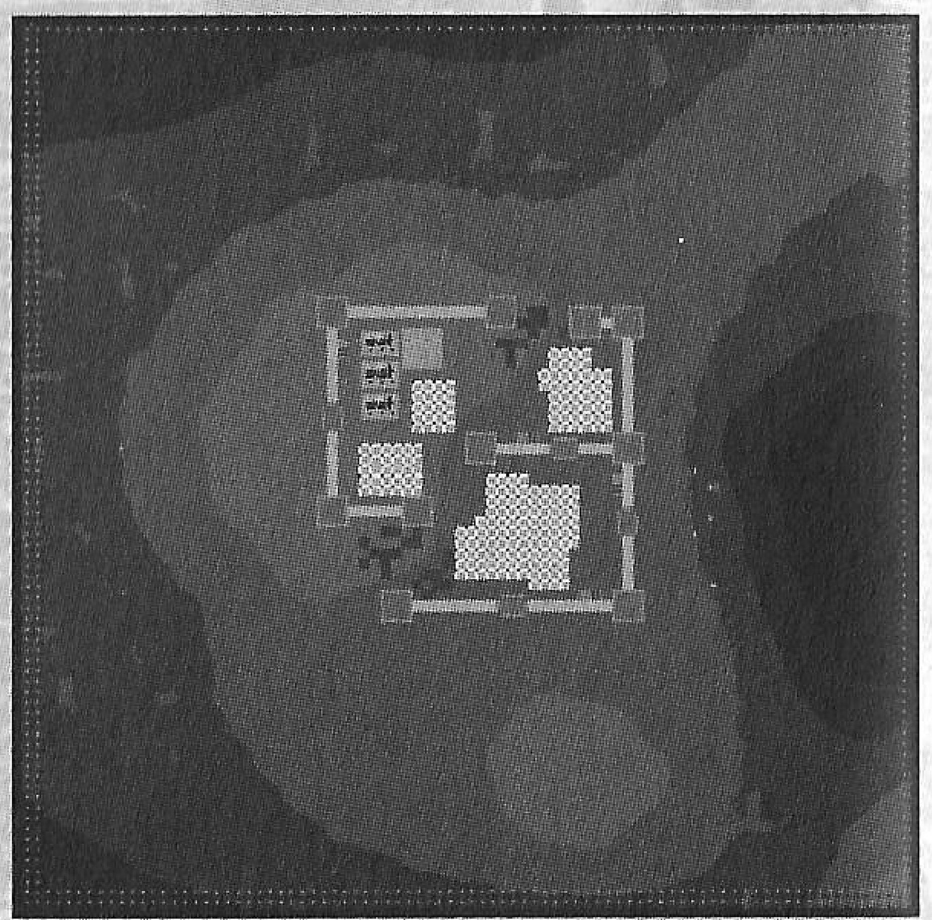
←↑この2箇所の城壁の切れ目から、城内へは簡単に進入出来る。

•DATA•

騎士舎（1）警備兵舎（1）兵舎小（4）兵舎大（0）
武器庫小（2）武器庫大（0）宝物庫小（0）宝物庫大（2）
食料庫小（6）食料庫大（0）弾薬庫小（3）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（3）

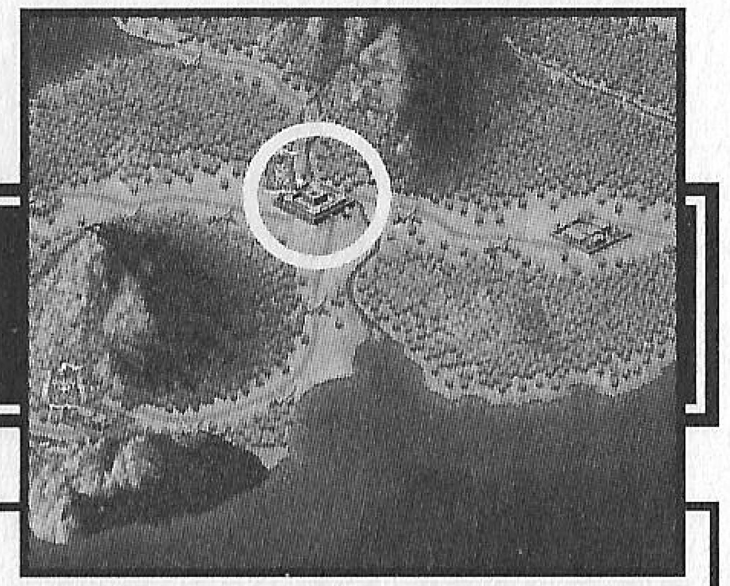
人口55000　税率16
軍隊
　師団1　部隊13　将軍17
　師団3　部隊27　将軍36（シナリオ1、4）

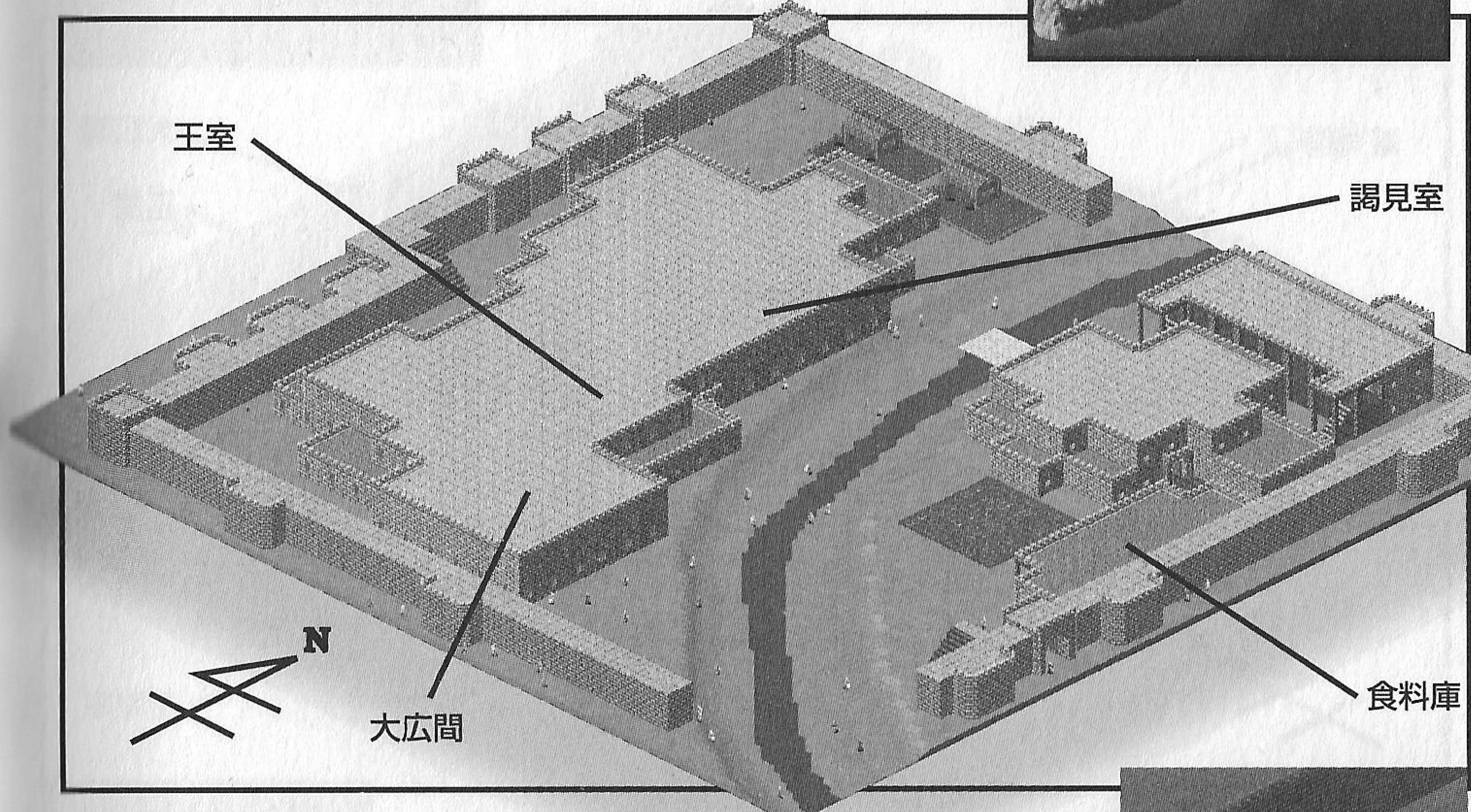
城周辺図



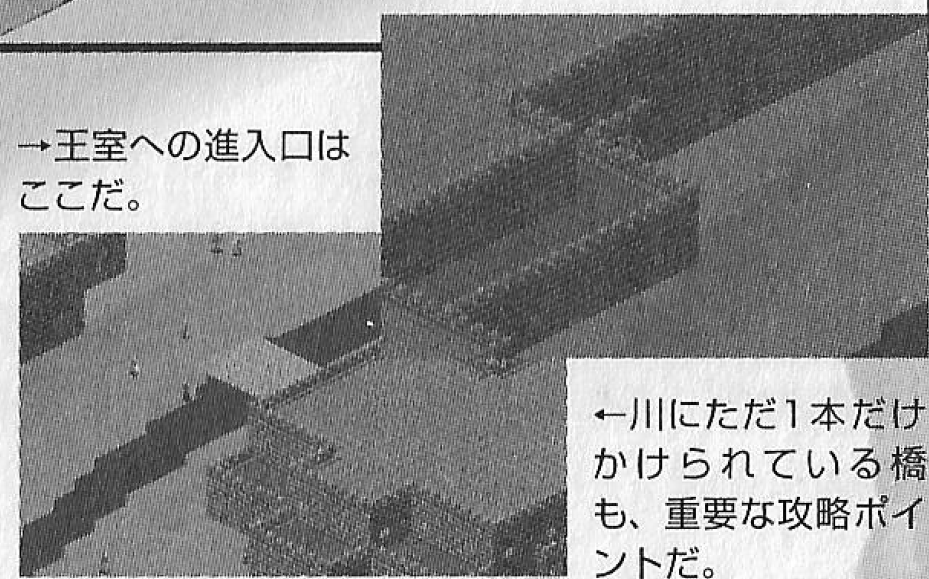
NO.07

ゲッティガルト





優れた兵員生産能力と、高収入を誇る城塞都市。人口は大陸最大の水準だ。城自体の防御力もかなり高く、城を東西に分ける川の存在も、攻略の難易度を高めている。進攻には嘴角兵を用意したほうがいいだろう。もっとも、その川の存在もあり、城の改造は難しいかもしれない。



→王室への進入口はここだ。

←川にただ1本だけかけられている橋も、重要な攻略ポイントだ。

•DATA•

騎士舎（3）警備兵舎（4）兵舎小（12）兵舎大（1）
武器庫小（7）武器庫大（1）宝物庫小（8）宝物庫大（0）
食料庫小（4）食料庫大（0）弾薬庫小（7）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（2）

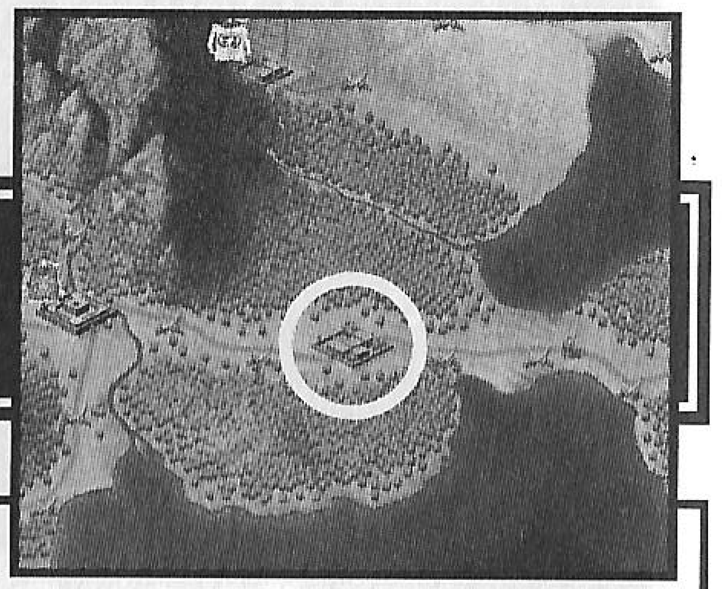
人口130000　税率18
軍隊
　師団3　部隊28　将軍35
　師団7　部隊56　将軍72（シナリオ1、2、5）

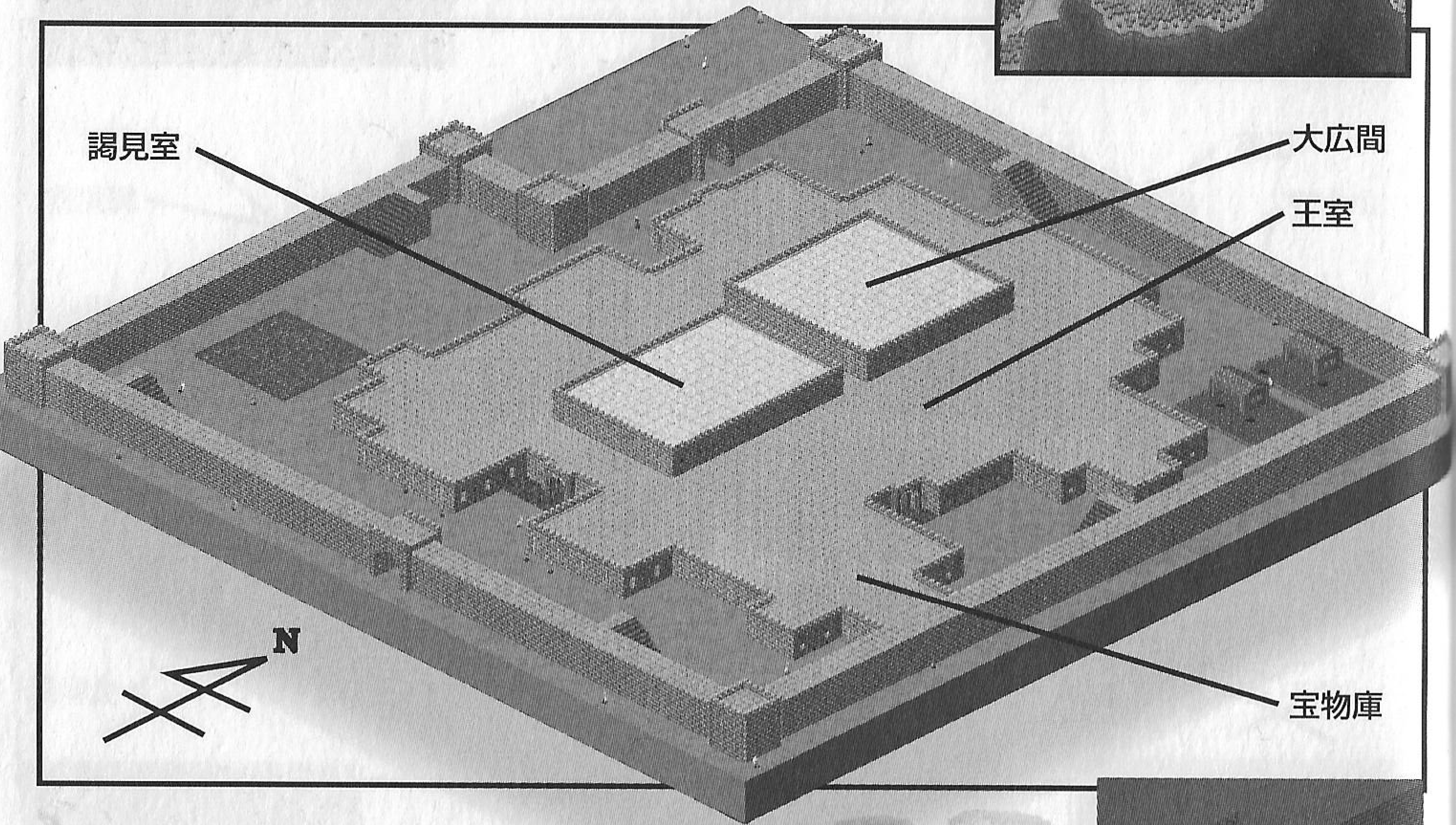
城周辺図



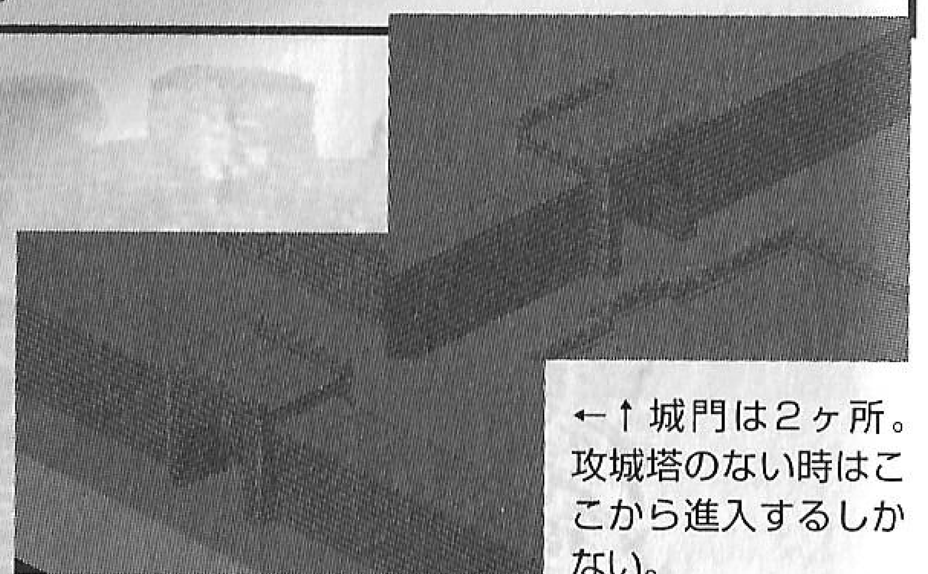
NO.08

イノーバー





一見、あっさりとした作りに見えるこの城は、能力的にもあまり特徴がない。強いていえば、比較的収入が高いことと、城防御力の高さ。初期状態での駐留部隊数は多くない。また、食料生産能力の低さから、長期戦には絶えられないかもしれない。



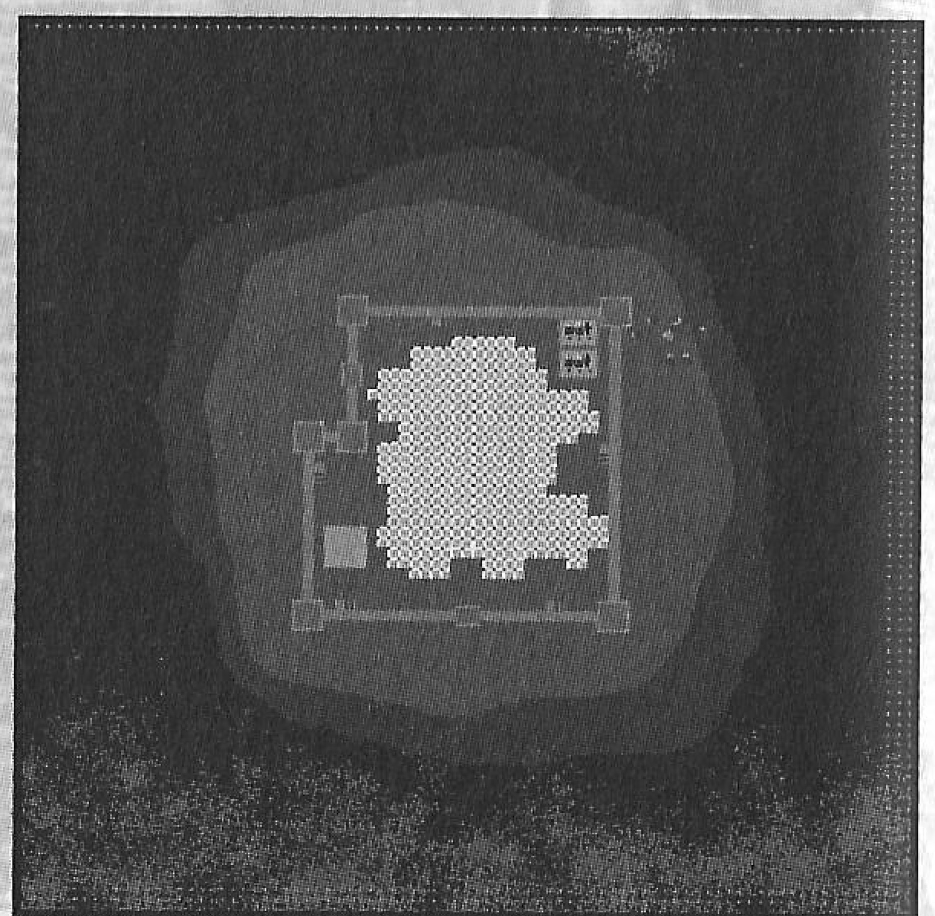
←↑城門は2ヶ所。攻城塔のない時はここから進入するしかない。

•DATA•

騎士舎（3）警備兵舎（3）兵舎小（7）兵舎大（0）
武器庫小（4）武器庫大（0）宝物庫小（5）宝物庫大（1）
食料庫小（2）食料庫大（0）弾薬庫小（4）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（2）

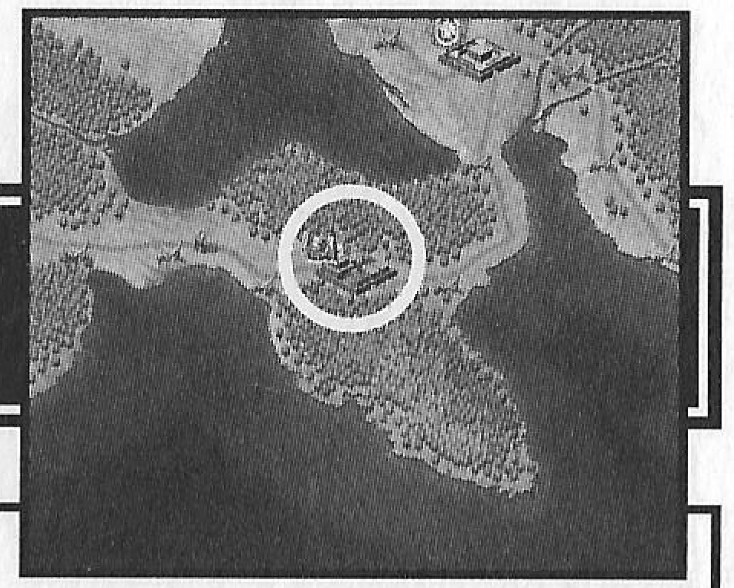
人口70000　税率18
軍隊
　師団2　部隊17　将軍19
　師団4　部隊36　将軍40（シナリオ4）

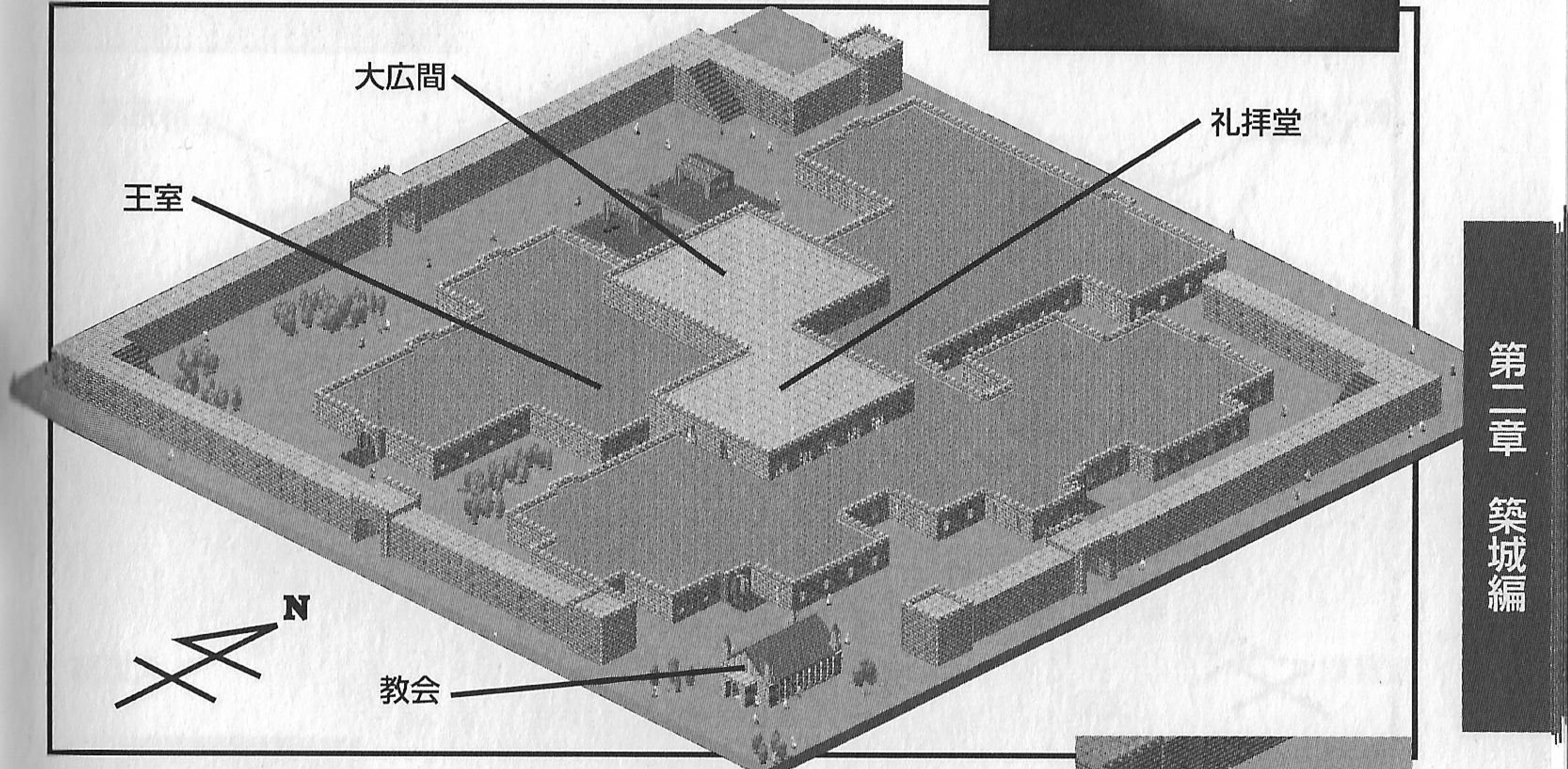
城周辺図



NO.09

ニールフェルト





大陸中央部北端、西と東をつなぐ要所に位置する城。比較的バランスの良い城だが、なかでも騎士発生率は特に高い。初期駐留兵力も多く、城自体の防御力も高いという攻略上の難所。つまり、いったん落とせば、敵の進攻を防ぐ壁となる城、とも言えるわけだ。

→王室への最短ルートはここから。



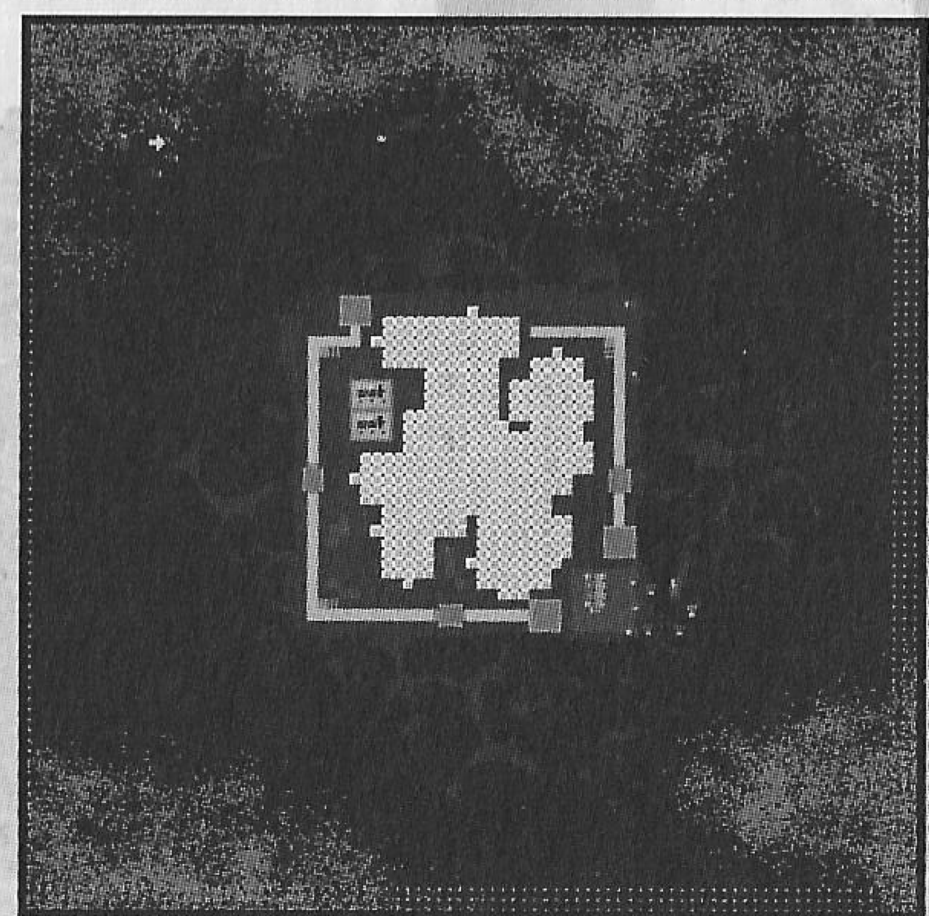
←城外にある教会に加えて城の中央部には礼拝堂も備えられている。

•DATA•

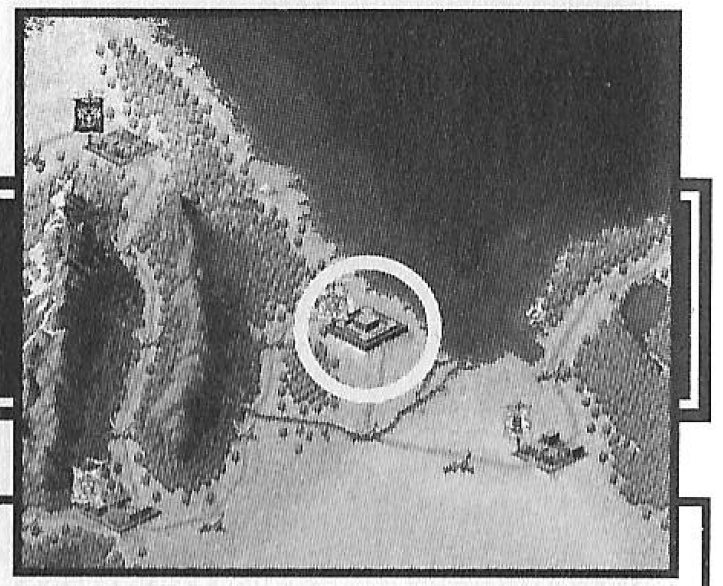
騎士舎（6）警備兵舎（0）兵舎小（8）兵舎大（0）
武器庫小（4）武器庫大（0）宝物庫小（6）宝物庫大（1）
食料庫小（9）食料庫大（0）弾薬庫小（5）弾薬庫大（0）
教会（1）馬小屋（2）

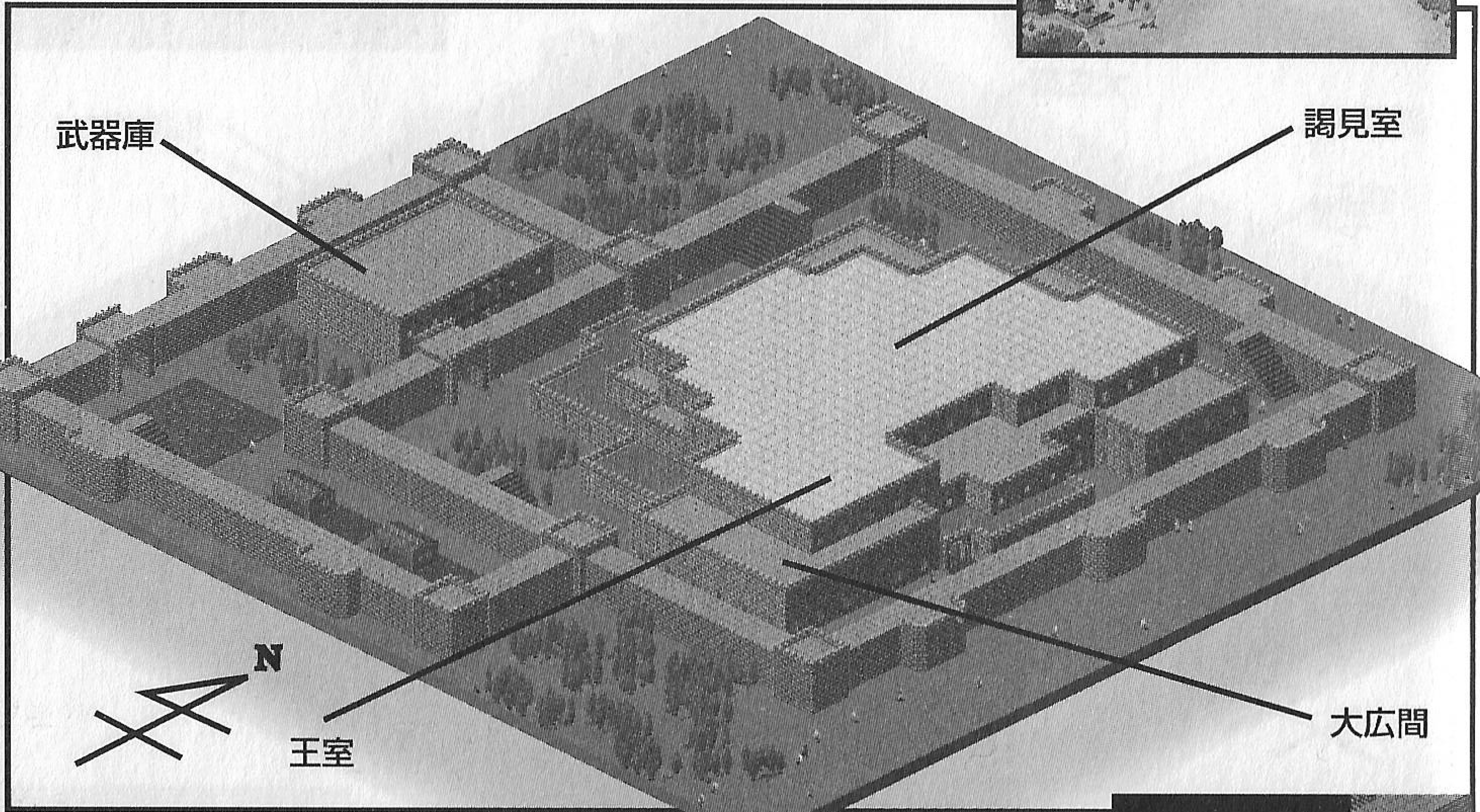
人口90000　税率18
軍隊
　師団4　部隊31　将軍36
　師団8　部隊62　将軍73（シナリオ1、3）

城周辺図



NO.10 バルシア





大陸中央北部の城塞都市。ニールフェルト同様、大陸の東西をつなぐ要所に位置するため、戦略上非常に重要な城だ。能力も、食料生産力がやや弱い以外は安定している。城自体の防御力は高く、初期駐留部隊の数も最大級という手強い城だ。攻略は、まさに総力戦となるだろう。



→唯一の進入口はこの城門だ。

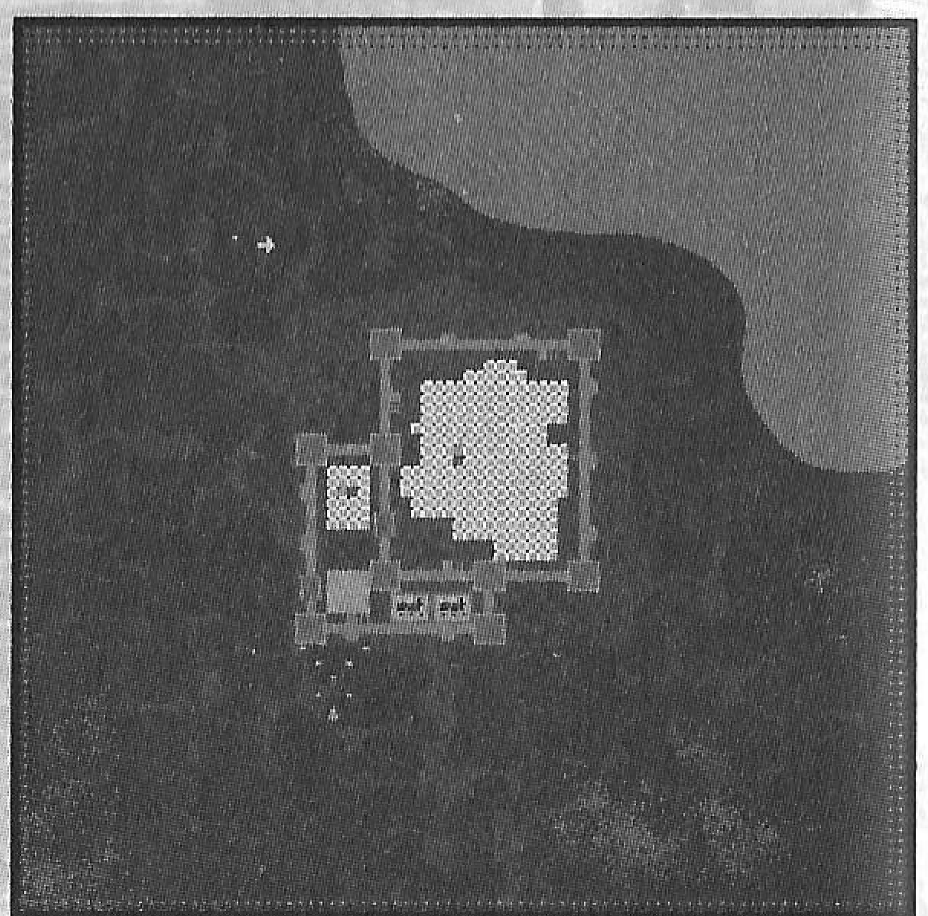
←さらにこの門を抜けてようやく城内に。攻城塔は必須だろう。

•DATA•

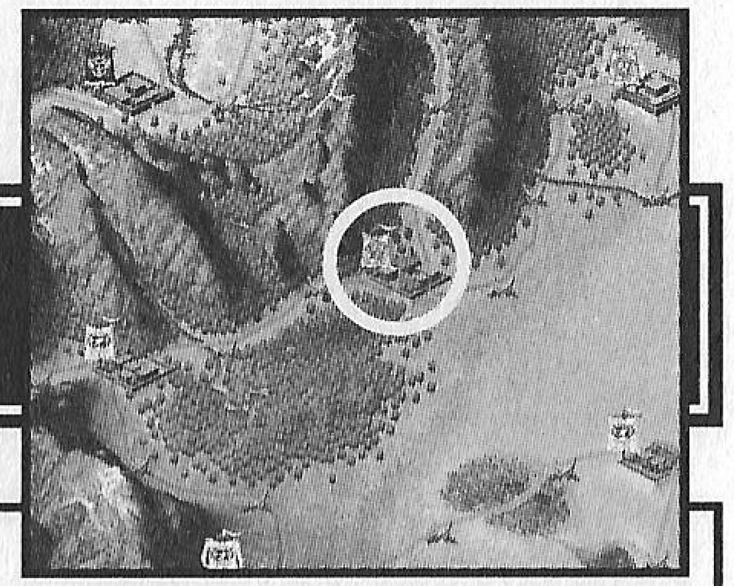
騎士舎（4）警備兵舎（5）兵舎小（12）兵舎大（1）
武器庫小（6）武器庫大（1）宝物庫小（2）宝物庫大（1）
食料庫小（4）食料庫大（0）弾薬庫小（6）弾薬庫大（1）
教会（0）馬小屋（2）

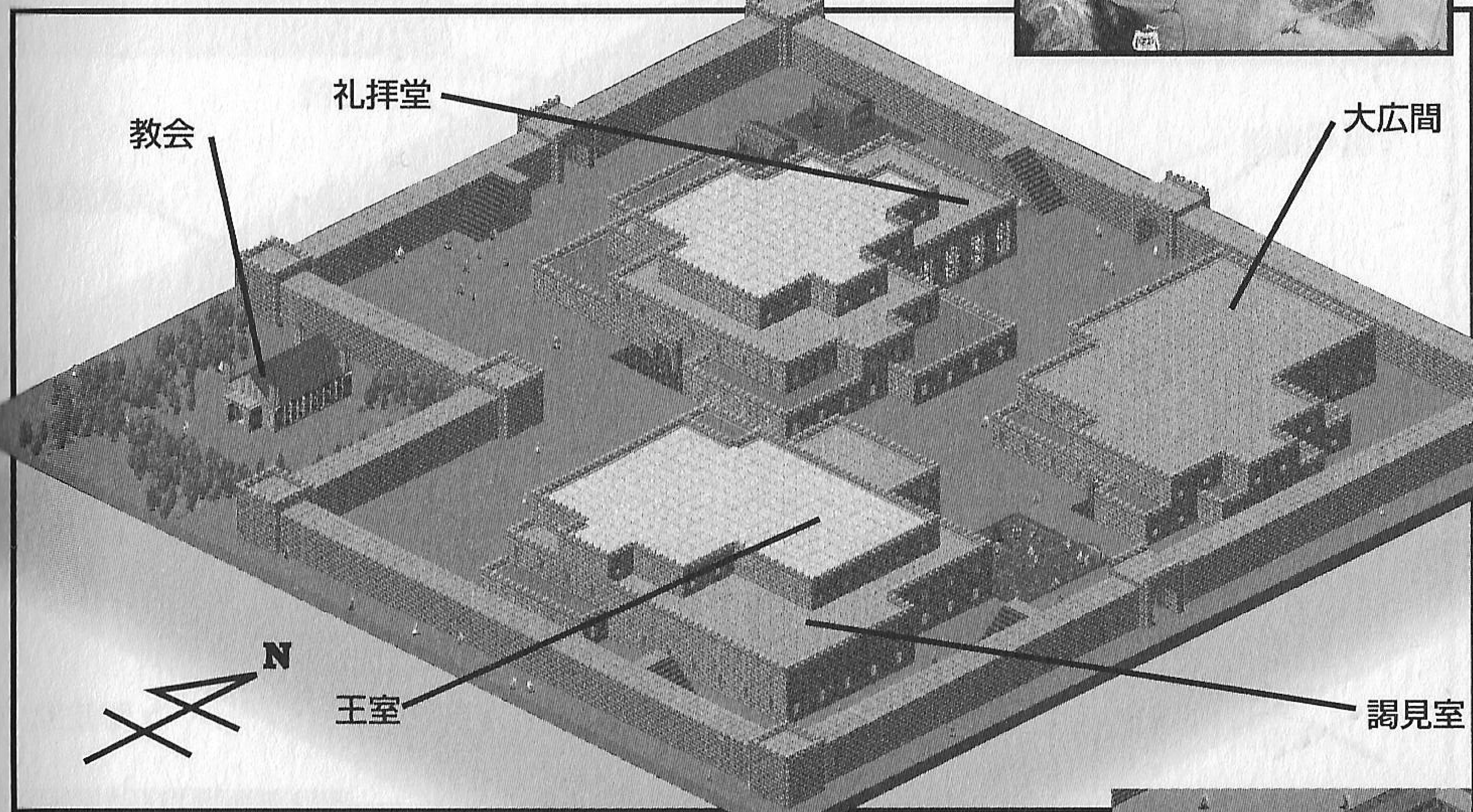
人口75000　税率14
軍隊
　師団3　部隊28　将軍36
　師団7　部隊56　将軍74（シナリオ1、2、3、4）

城周辺図



NO.11 ルーシア





シナリオ3でプレイヤー国の王都となる城。騎士発生率は高いが、武器と弾薬の生産能力がやや弱い。敵の城とした場合は、城の防御力はかなり高い。そのため攻略にはかなり苦労する相手だ。空きスペースが少ないので、城の改造には手間がかかるかもしれない。



→王室へはここから進入する。

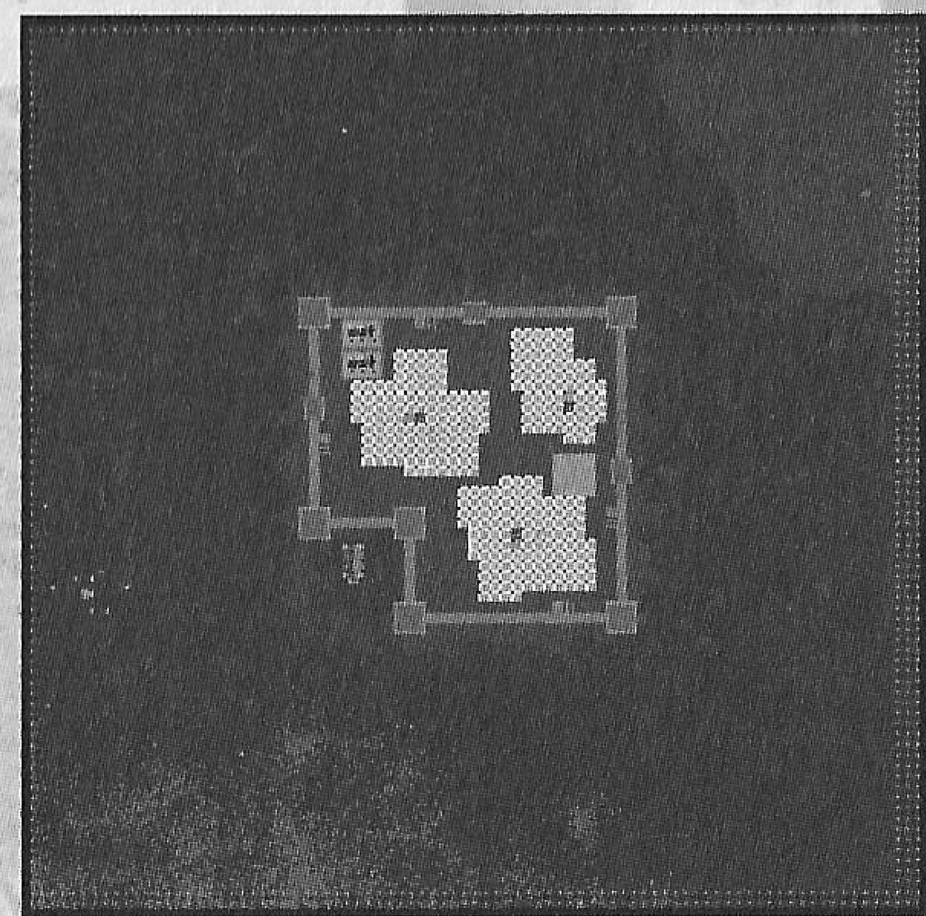
←部隊の展開を考えると、ベストの進入口はこの城門だろう。

•DATA•

騎士舎（8）警備兵舎（4）兵舎小（4）兵舎大（2）
武器庫小（5）武器庫大（0）宝物庫小（8）宝物庫大（0）
食料庫小（8）食料庫大（0）弾薬庫小（5）弾薬庫大（0）
教会（1）馬小屋（2）

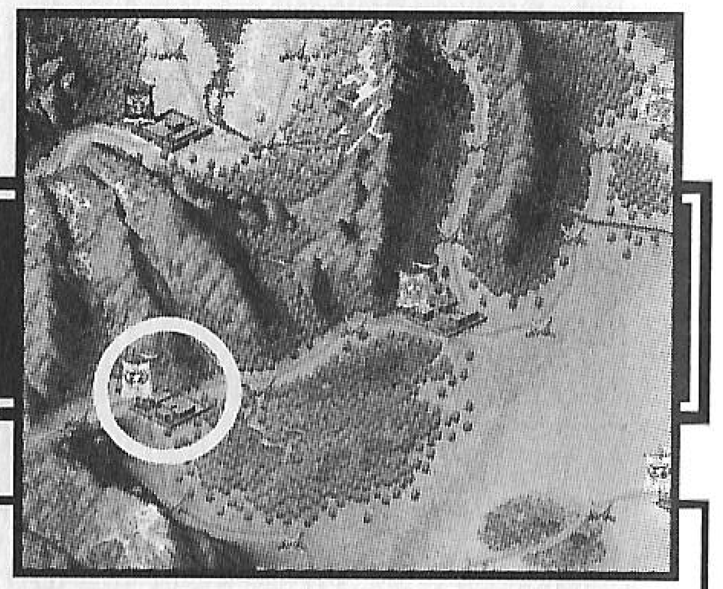
人口98000　税率18
軍隊
　師団2　部隊17　将軍21
　師団4　部隊33　将軍43（シナリオ2、5）

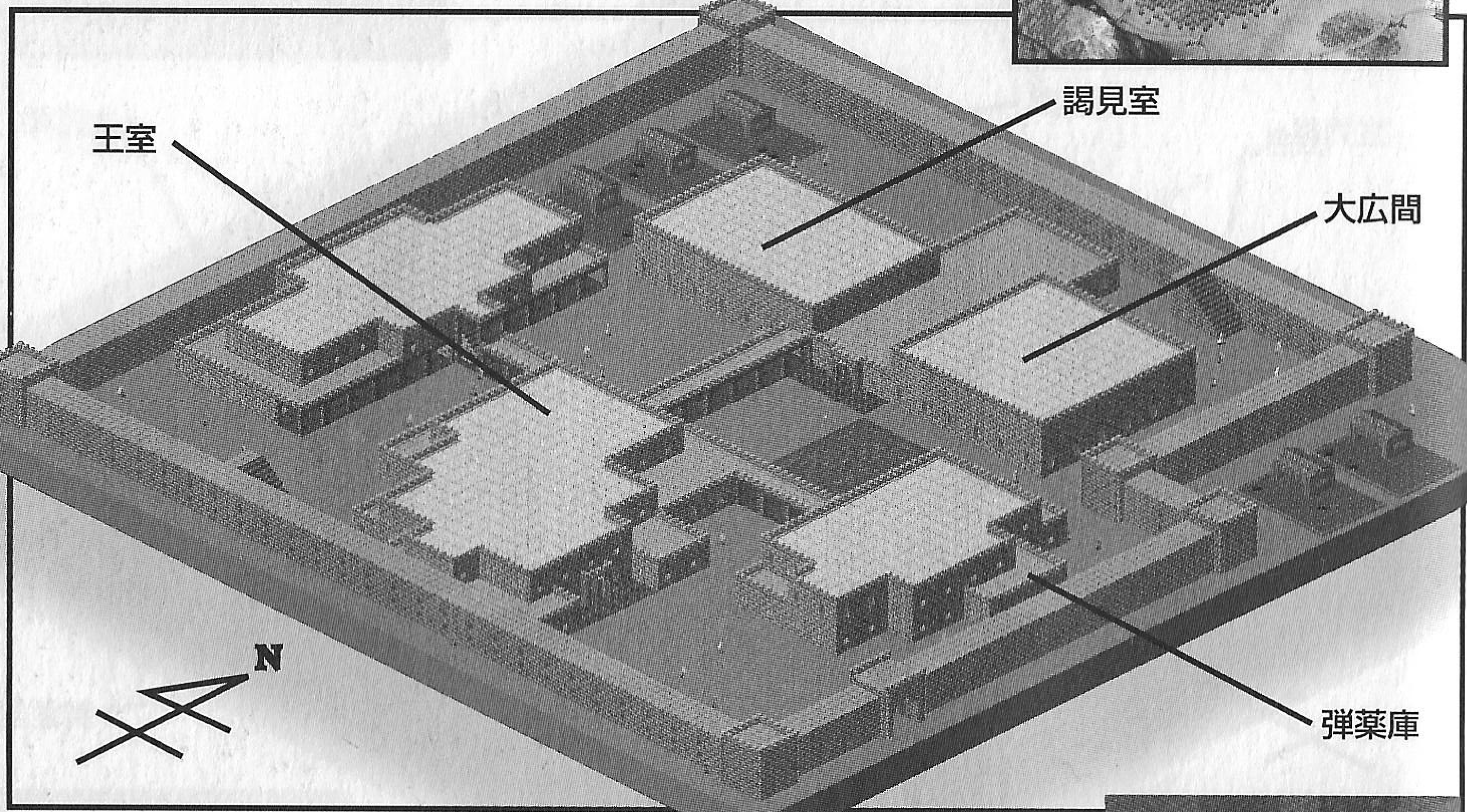
城周辺図



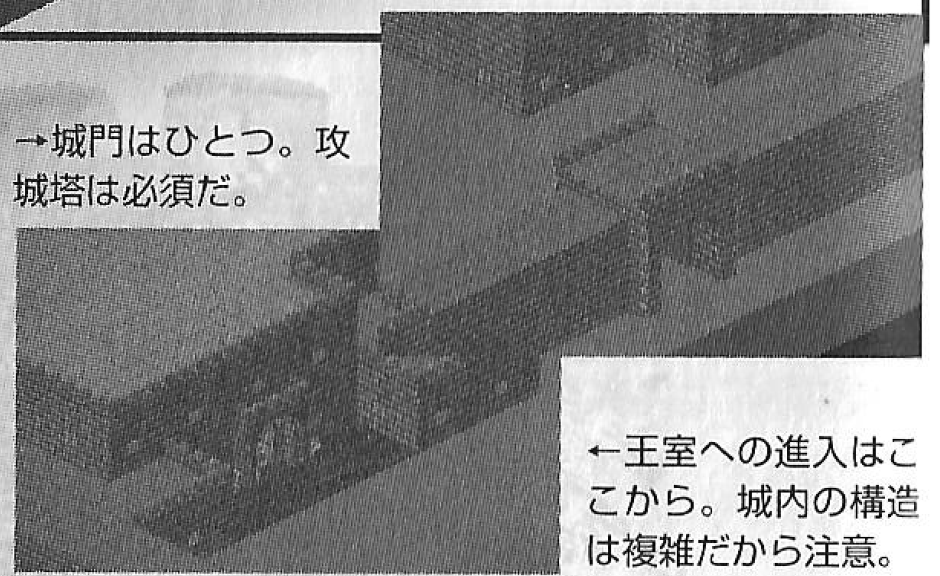
NO.12

サラガ





4つの建物が回廊で結ばれたユニークな形状の城。大陸最大級の人口と、最高税率を誇る大商業都市で、最強の経済拠点だ。城自体の防御力は高く、駐留部隊も強力だ。だが、その反面、食料生産力が比較的弱い。攻略には長期戦が有効だろう。



→城門はひとつ。攻城塔は必須だ。

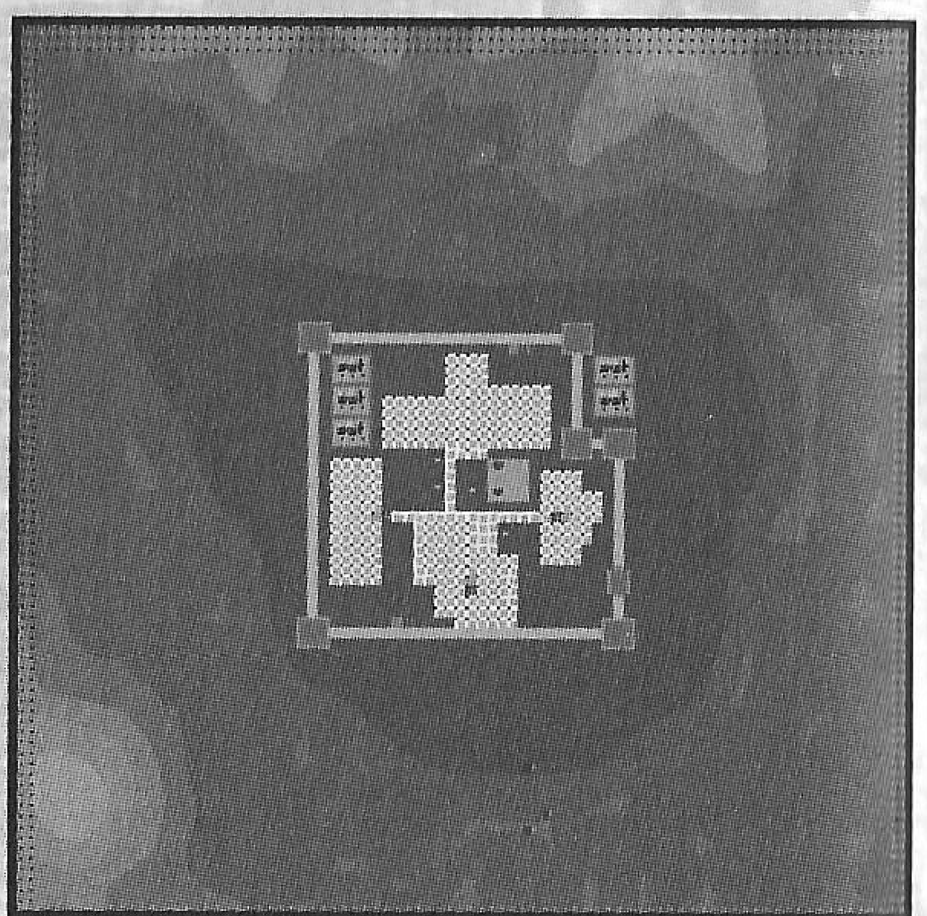
←王室への進入はここから。城内の構造は複雑だから注意。

•DATA•

騎士舎（3）警備兵舎（3）兵舎小（5）兵舎大（0）
武器庫小（5）武器庫大（0）宝物庫小（10）宝物庫大（2）
食料庫小（4）食料庫大（0）弾薬庫小（4）弾薬庫大（1）
教会（0）馬小屋（5）

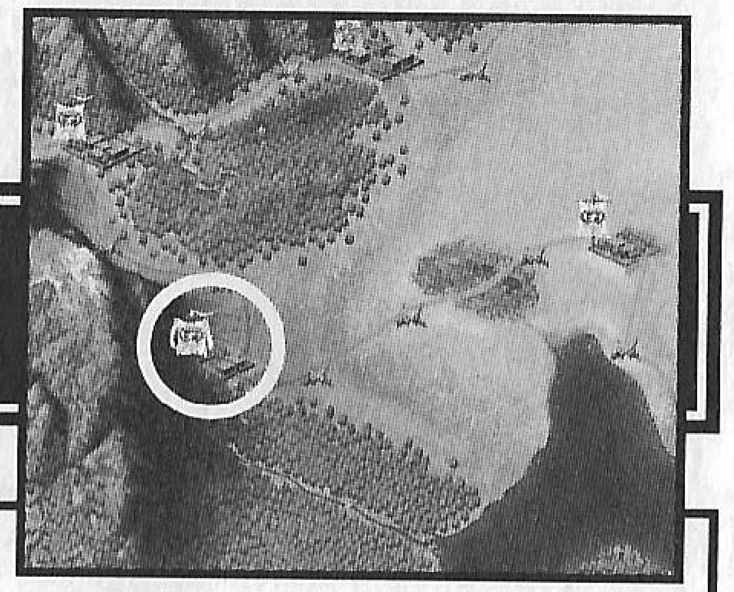
人口130000　税率24
軍隊
　師団2　部隊16　将軍19
　師団4　部隊33　将軍40（シナリオ2、3、4）

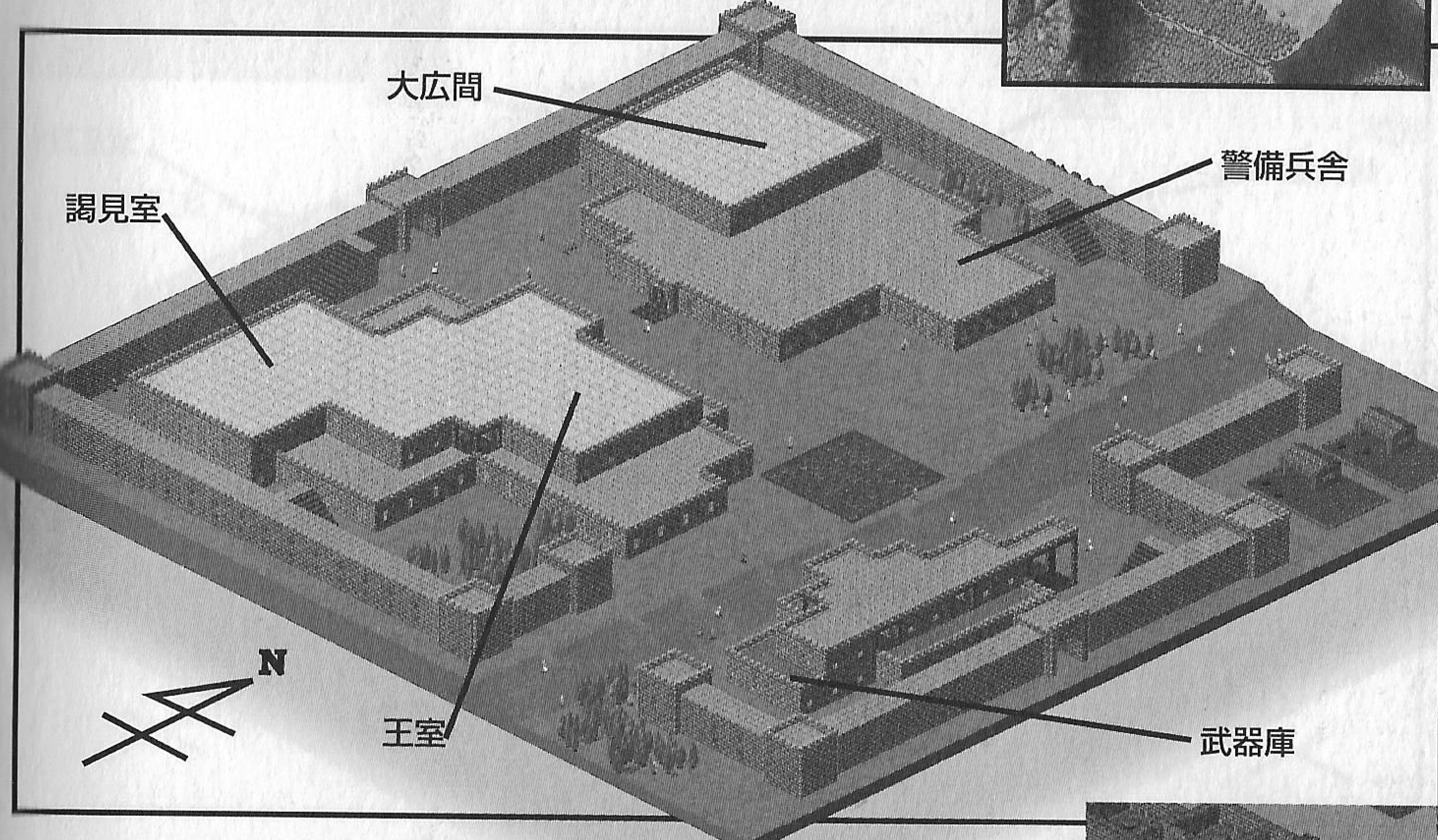
城周辺図



NO.13

アルシラス





大陸内で一番、人口が少ない都市で、それが最大の欠点になっているといってよい。本来は武器生産に優れた工房都市である。人口が順調に増えれば、兵器生産の拠点にもなるのだが……。城自体の防御力は高く、攻略には手を焼かされるかもしれない。



→王室へはここから進入する。

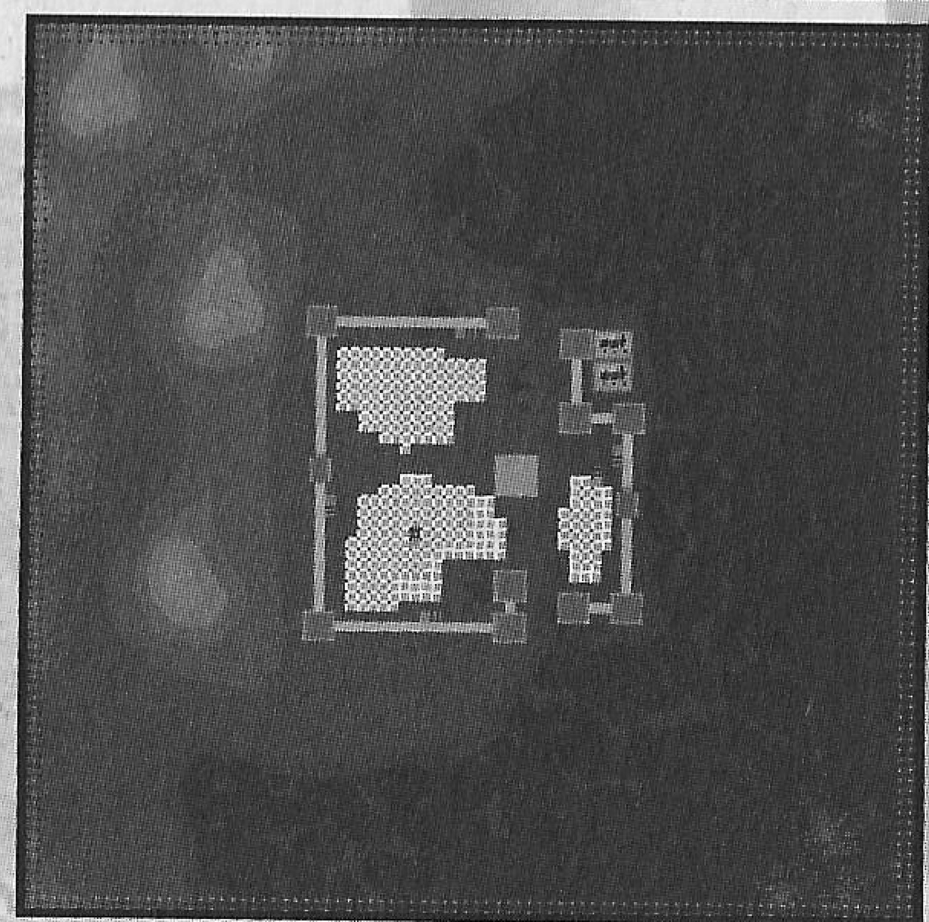
←南北に走る段差が最大の弱点。防御だけでなく建築にも影響は大きい。

•DATA•

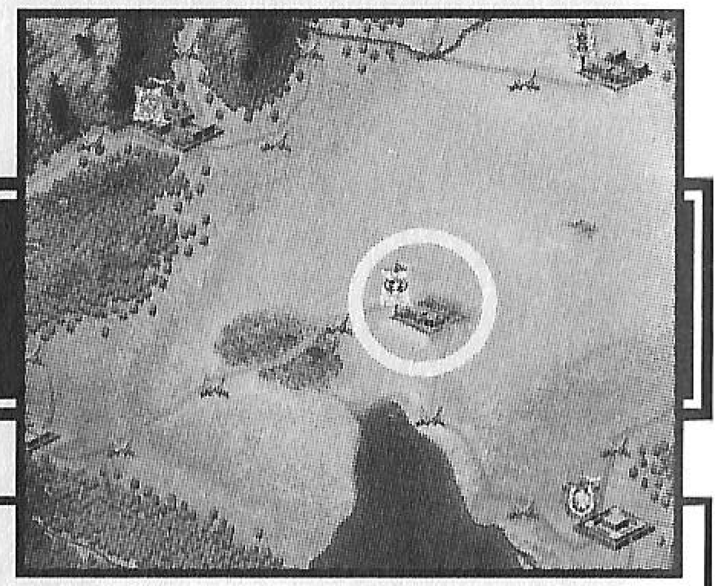
騎士舎（3）警備兵舎（3）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（5）武器庫大（1）宝物庫小（1）宝物庫大（2）
食料庫小（2）食料庫大（0）弾薬庫小（5）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（2）

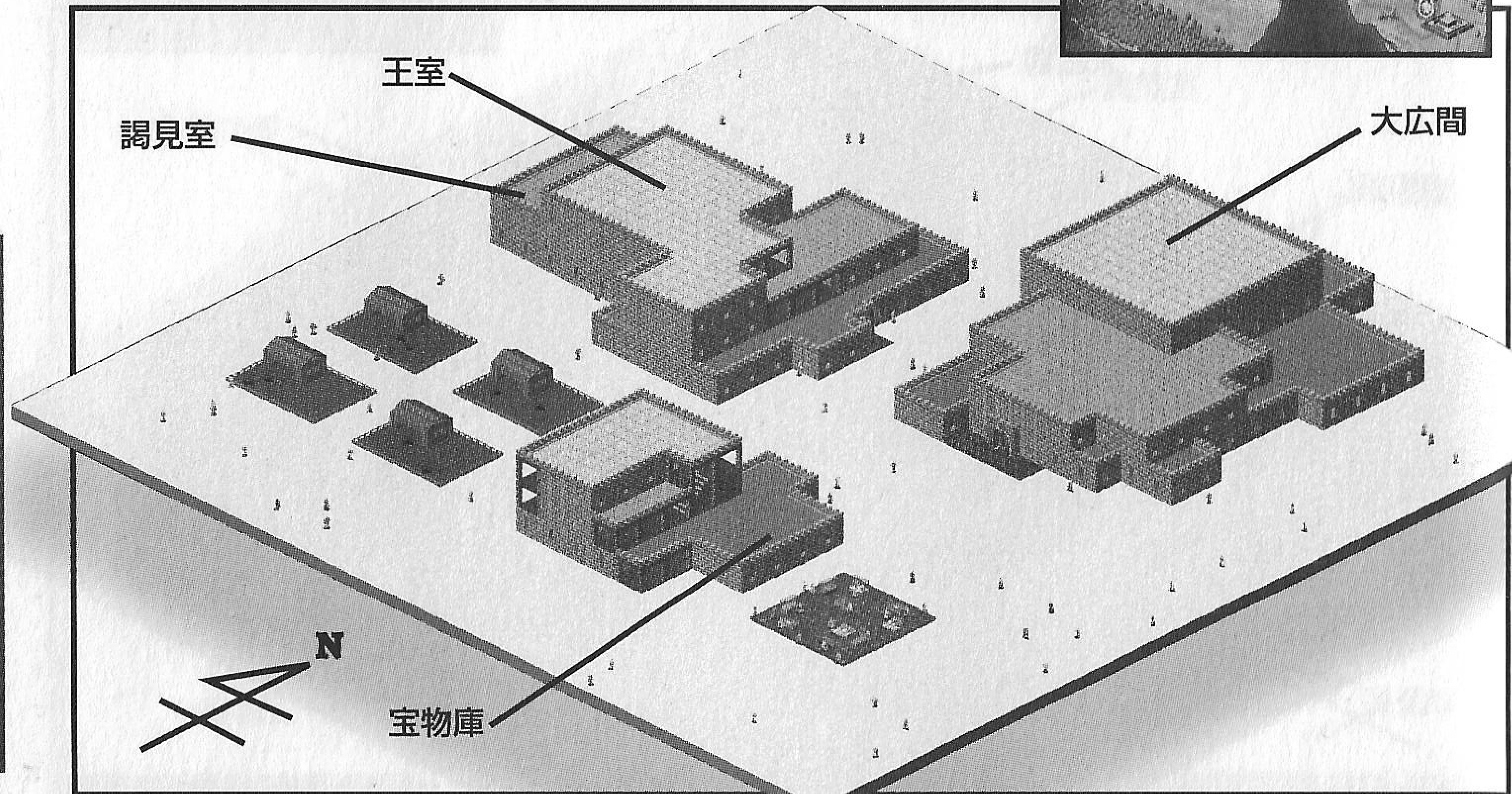
人口40000　税率16
軍隊
　師団1　部隊13　将軍15
　師団3　部隊24　将軍32（シナリオ1、2、5）

城周辺図

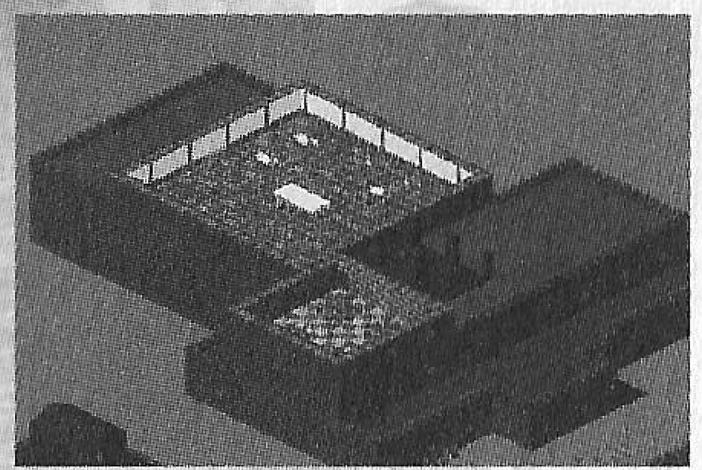


NO.14 メリーダ





砂漠地帯の中央に位置する城。食料生産力はかなり高いが、その他の能力は概して低め。特に、防御力が低く、初期配置の駐留部隊も非力。攻め込む側にとっては、楽な相手だといえる。空間が多いため、城の改造は楽だ。防御力を中心に強化したい。



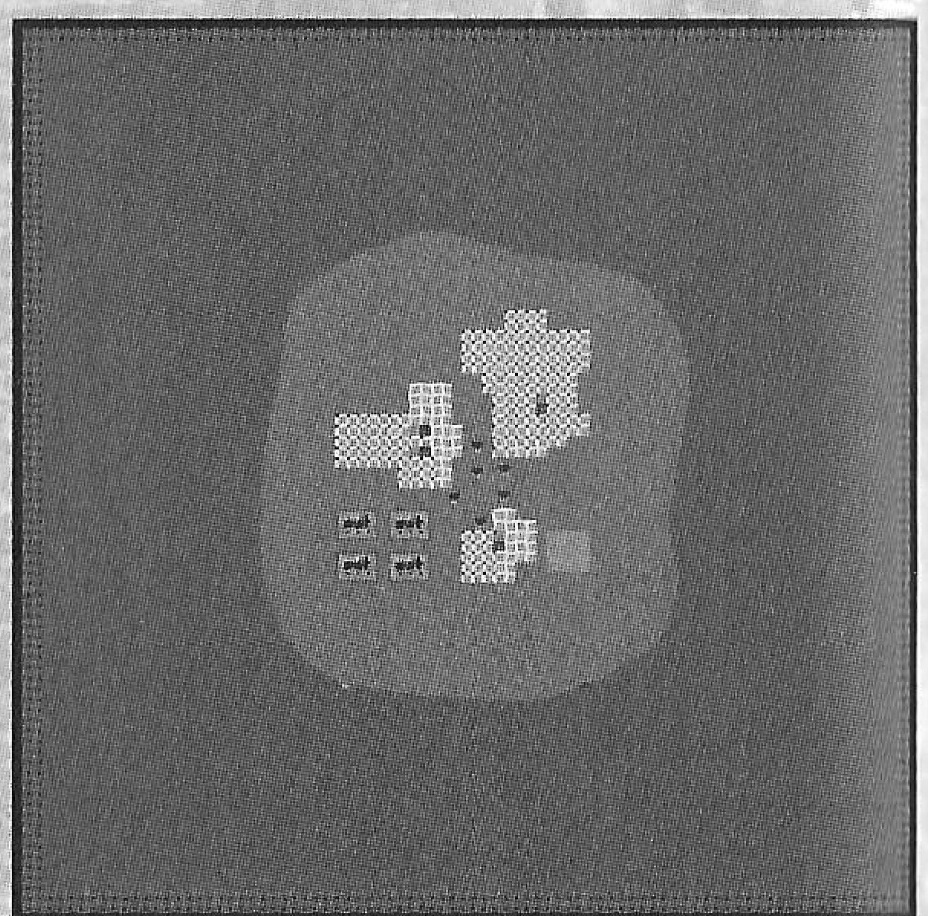
←王室はこの建物の中。南側にひとつだけある玄関から侵入することが出来るのだ。

●DATA●

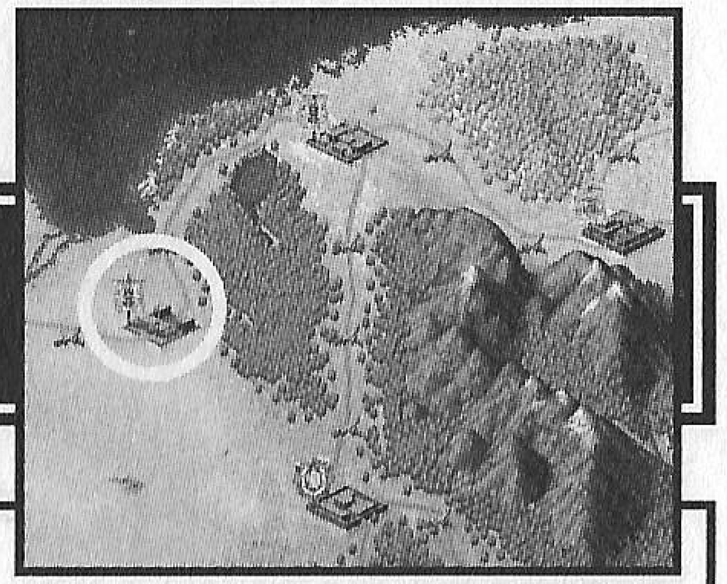
騎士舎（2）警備兵舎（3）兵舎小（4）兵舎大（0）
武器庫小（5）武器庫大（0）宝物庫小（7）宝物庫大（0）
食料庫小（2）食料庫大（4）弾薬庫小（4）弾薬庫大（1）
教会（0）馬小屋（4）

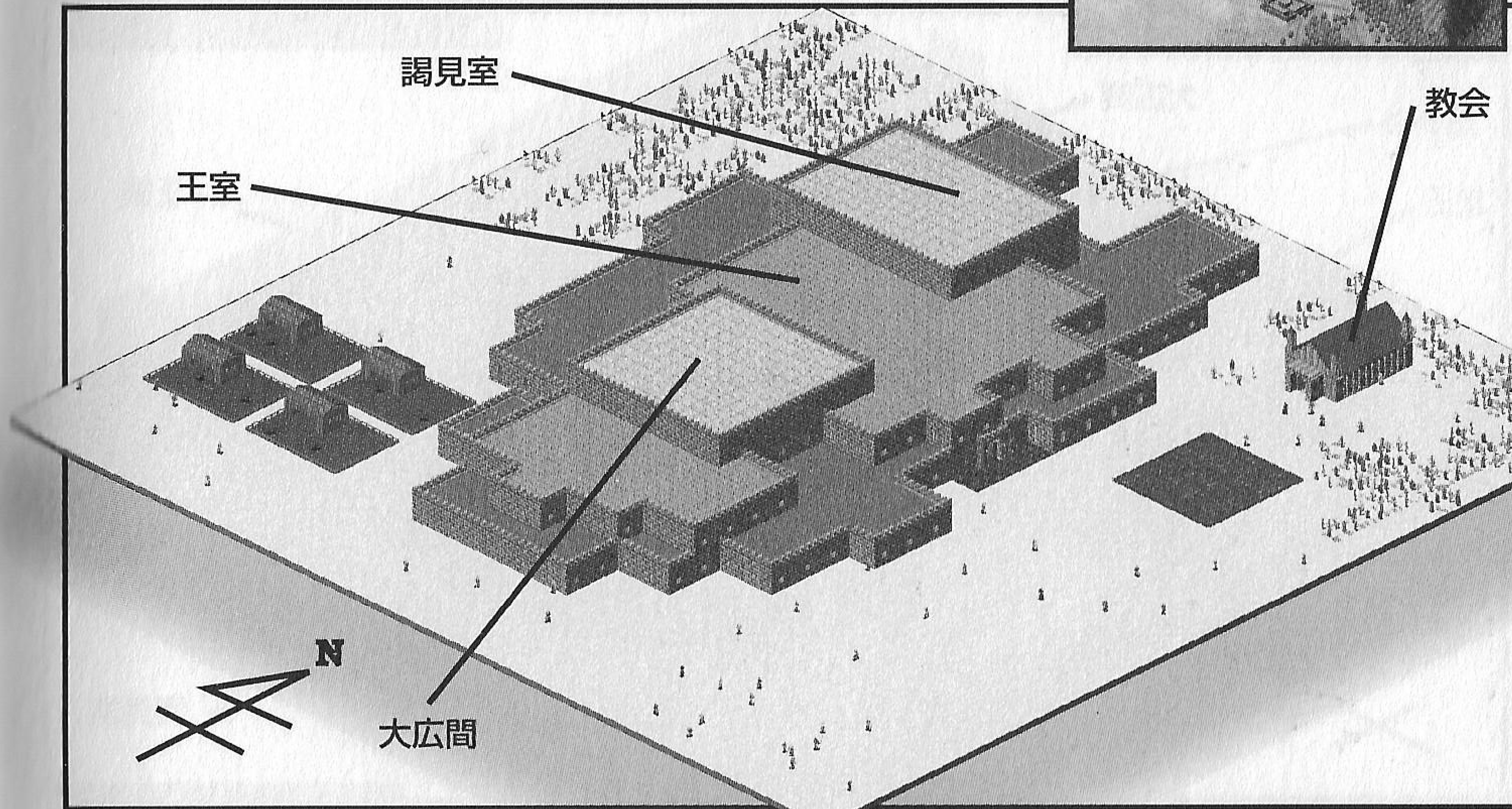
人口60000　税率16
軍隊
　師団2　部隊16　将軍19
　師団4　部隊32　将軍40（シナリオ3）

城周辺図

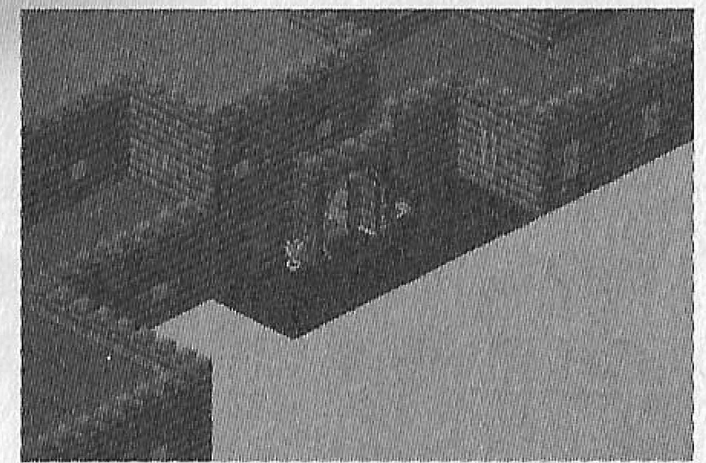


NO.15 アングマーレル





砂漠の中に立つ城郭であるものの、実は食料生産力に優れた農業都市となっている。その他の部分でも、かなりバランスのいい城といえるだろう。ただし、城の防御力自体が低いのが最大の欠点。城壁の建設など、強化が必要だ。



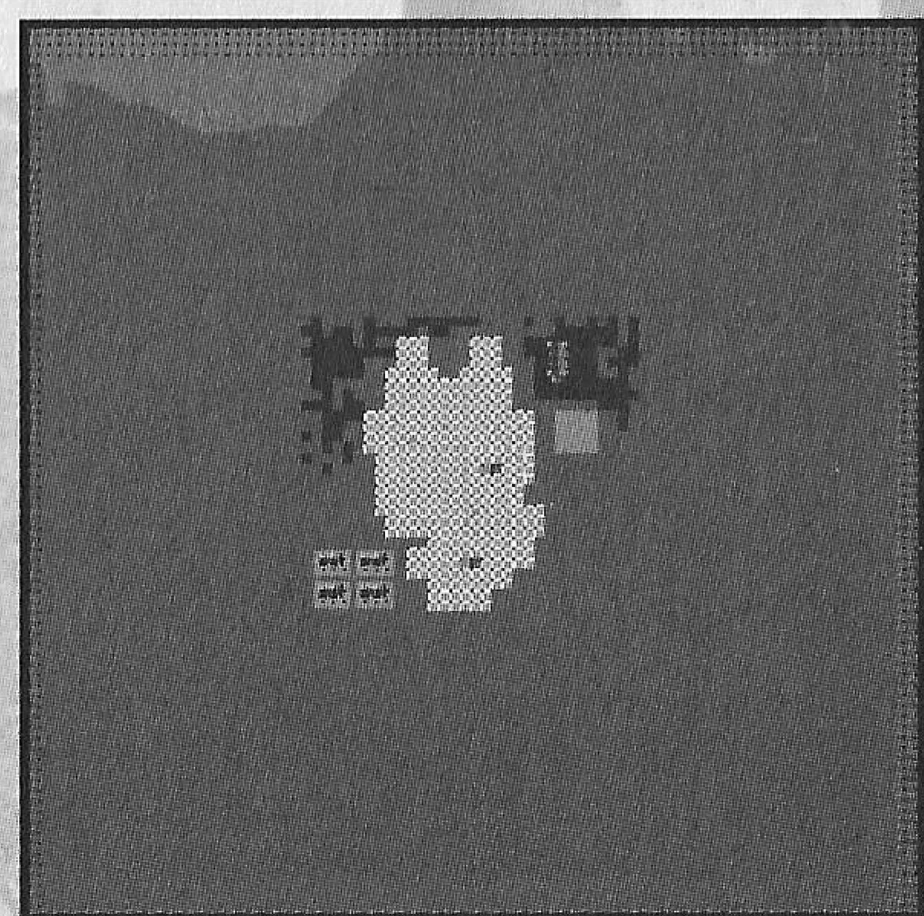
←この玄関から一気に王室を目指せ！　城内は障害物も少ないので、速攻が有効だ。

●DATA●

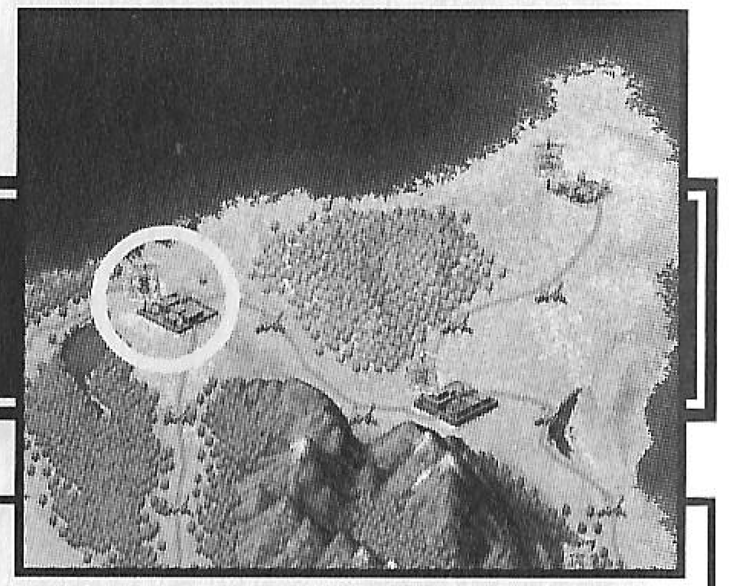
騎士舎（3）警備兵舎（2）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（5）武器庫大（1）宝物庫小（4）宝物庫大（1）
食料庫小（7）食料庫大（5）弾薬庫小（4）弾薬庫大（1）
教会（1）馬小屋（4）

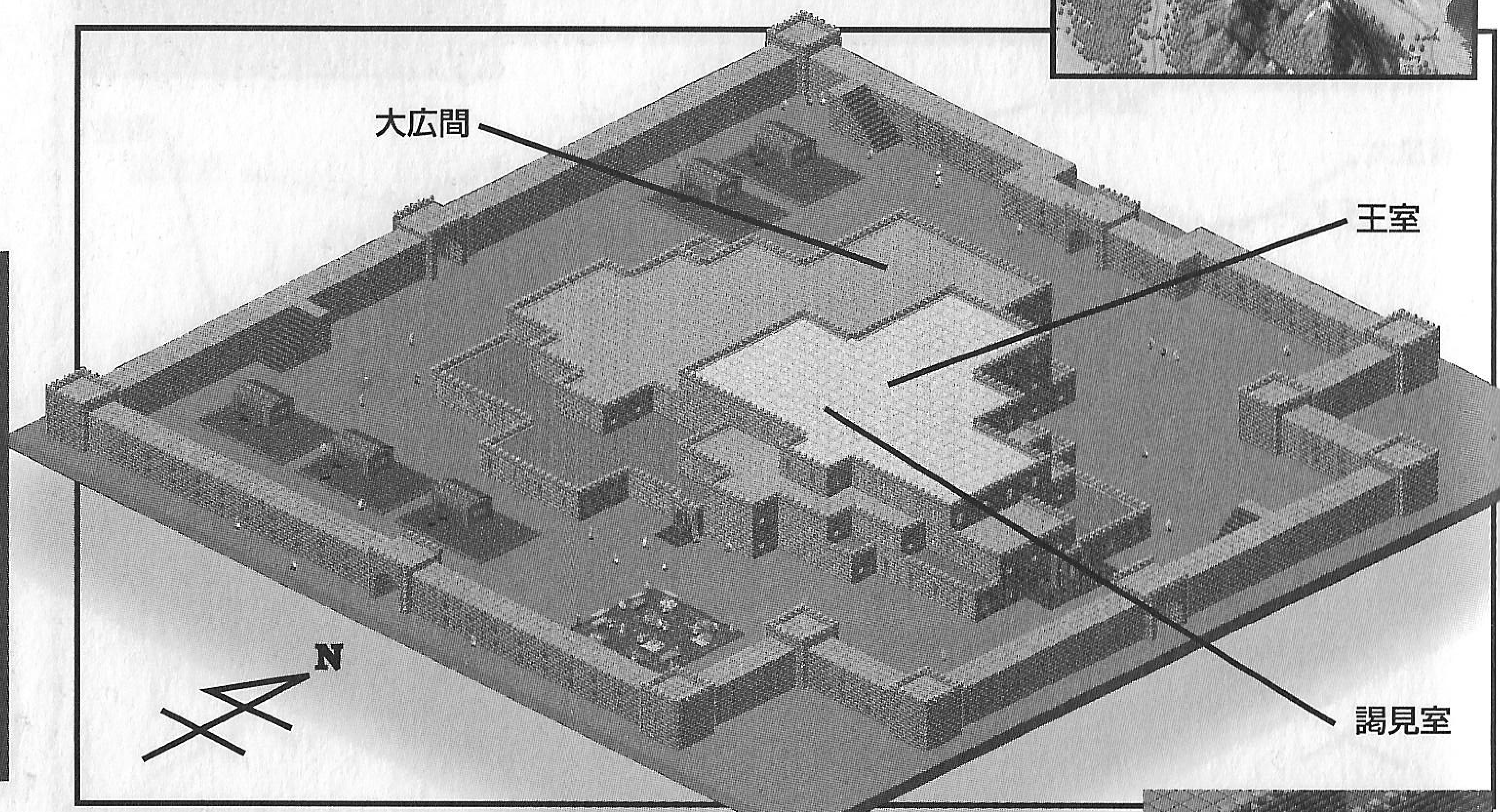
人口65000　税率16
軍隊
　師団2　部隊22　将軍22
　師団5　部隊44　将軍45（シナリオ2）

城周辺図

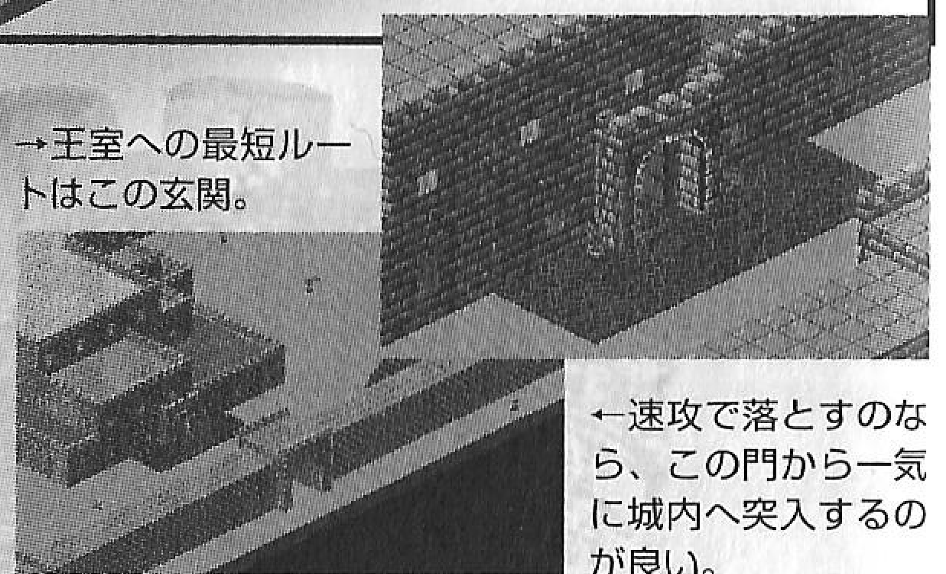


NO.16
ロリアン





大陸西部きっての大商業都市であり、収入はずば抜けて優れている。経済拠点としては申し分のない城だ。その分、駐留部隊数、城自体の防御力がともに高く、一筋縄では落とせない城ではある。食料生産力、武器生産力が弱点。城の強化はこの辺りを重点的に。



→王室への最短ルートはこの玄関。

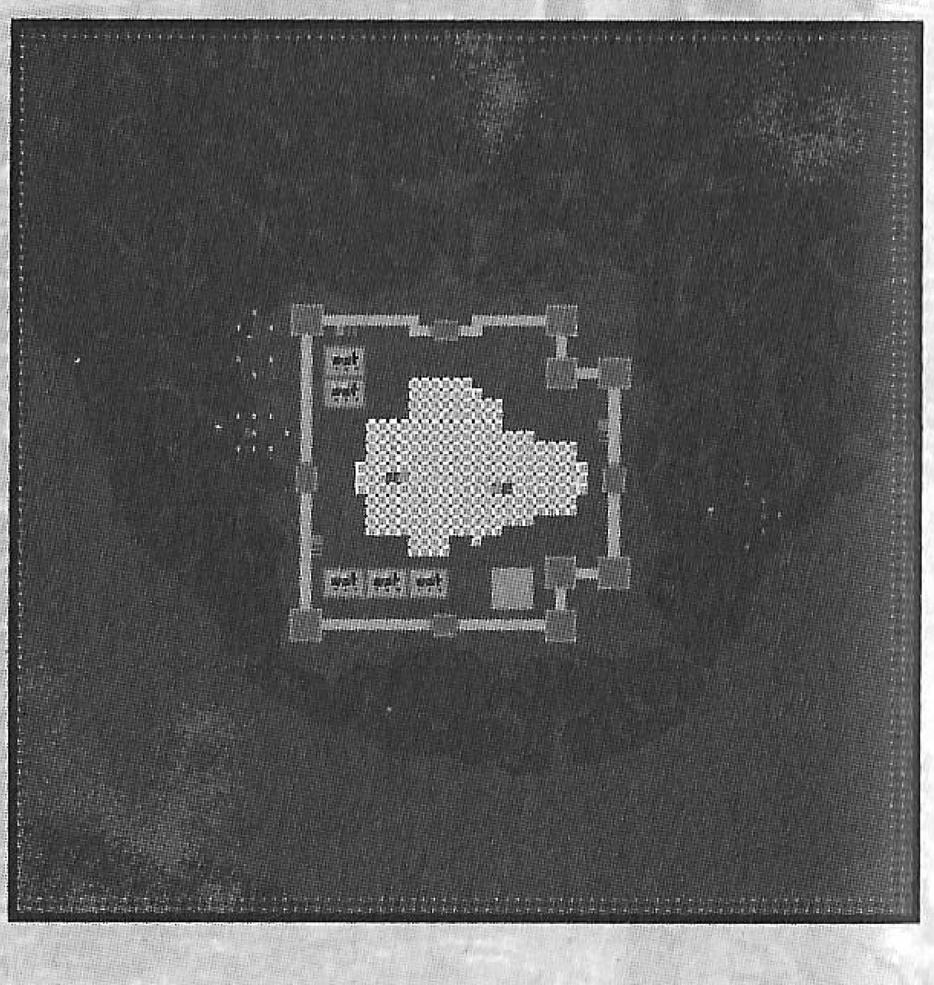
←速攻で落とすのなら、この門から一気に城内へ突入するのが良い。

•DATA•

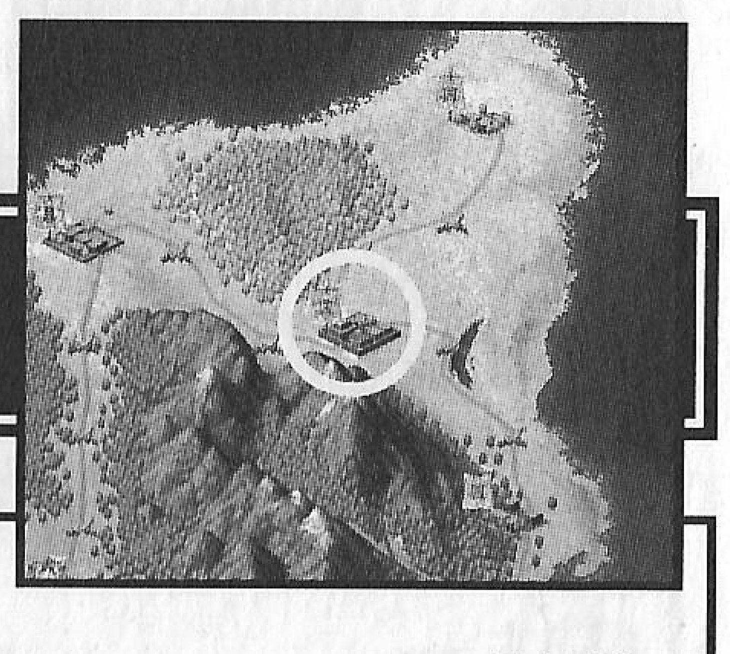
騎士舎（3）警備兵舎（2）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（2）武器庫大（1）宝物庫小（7）宝物庫大（2）
食料庫小（6）食料庫大（0）弾薬庫小（2）弾薬庫大（1）
教会（0）馬小屋（5）

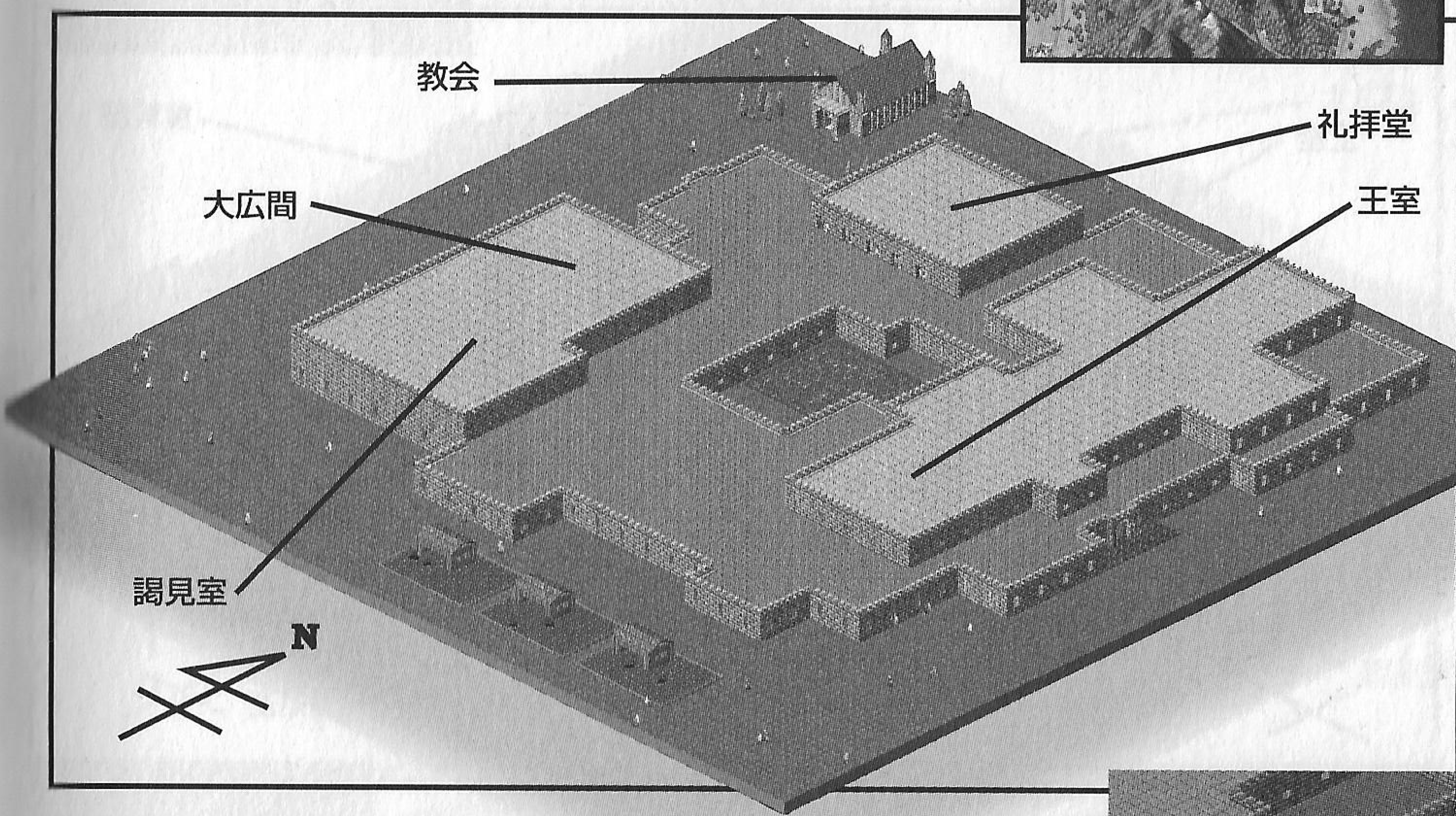
人口115000　税率22
軍隊
　師団3　部隊28　将軍39
　師団7　部隊60　将軍79（シナリオ1、3、4、5）

城周辺図



NO.17
カルボンヌ





シナリオ5でプレイヤー唯一の領土となる城。騎士発生率は非常に高いが、収入と、食料生産力はかなり低い。さらに城の防御力はかなり低いので、一気につぶされないように注意すること。逆に、攻め落とす際にはそれほど苦労することもないはずだ。



→攻略ポイントはこの玄関！

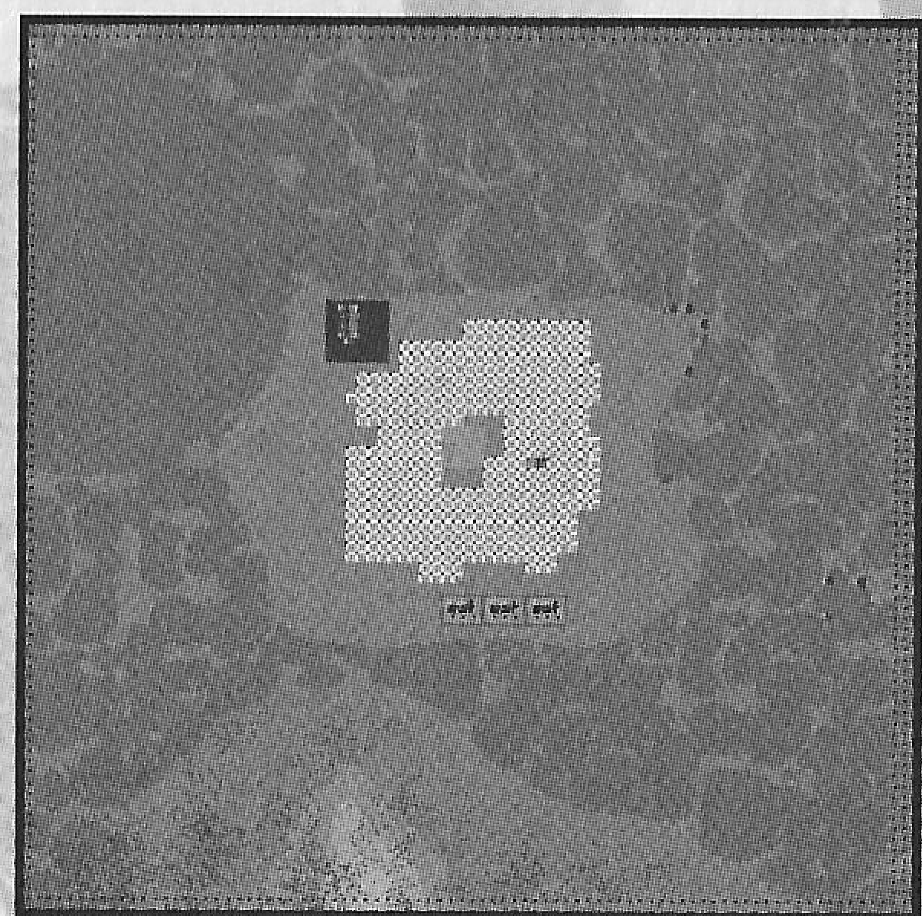
←城内にはずらりと騎士舎が。だから騎士生産力はかなりのものだ。

•DATA•

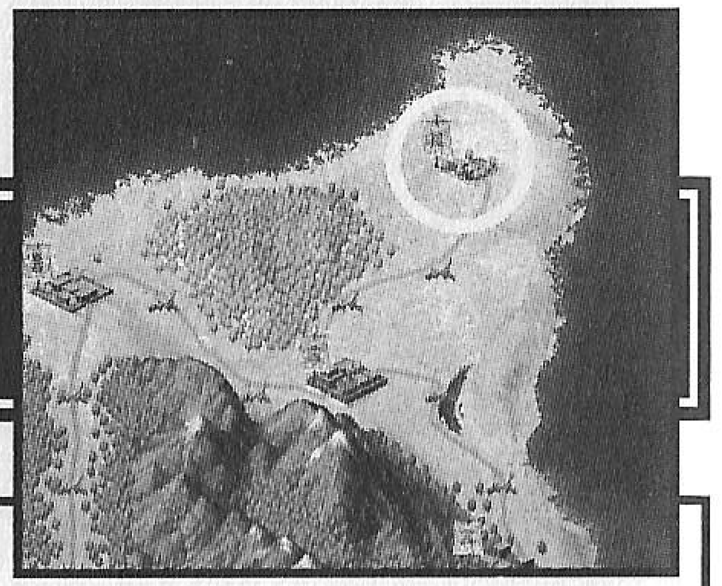
騎士舎（12）警備兵舎（2）兵舎小（5）兵舎大（1）
武器庫小（0）武器庫大（3）宝物庫小（5）宝物庫大（0）
食料庫小（5）食料庫大（0）弾薬庫小（6）弾薬庫大（0）
教会（1）馬小屋（3）

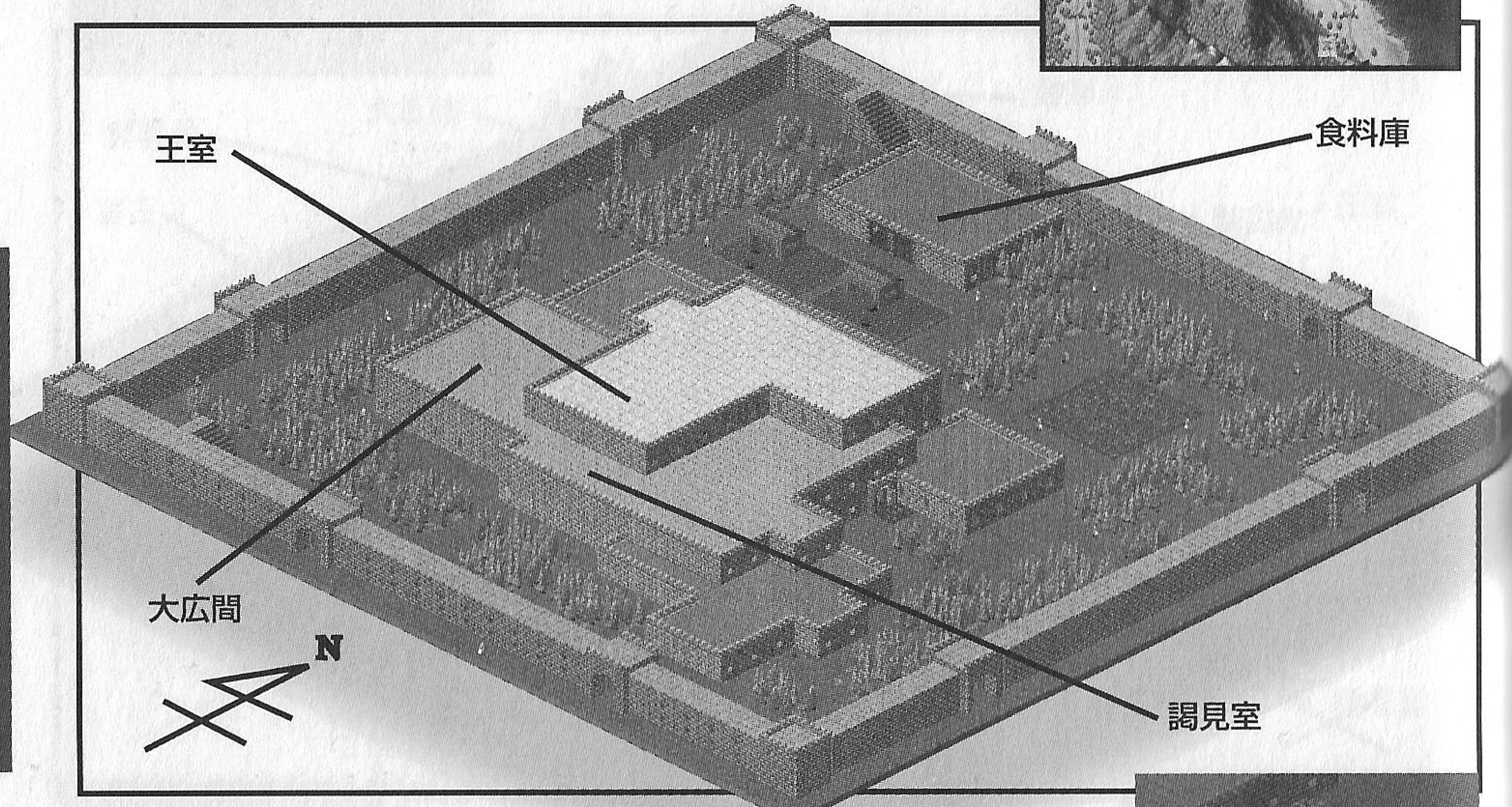
人口73000　税率14
軍隊
　師団6　部隊49　将軍55

城周辺図

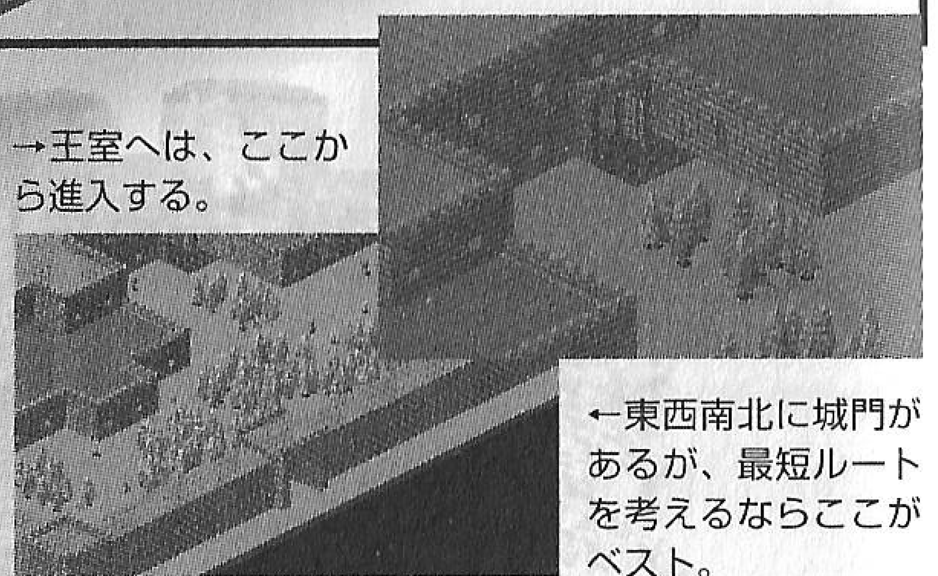


NO.18 ラルソンヌ





領土全体が強固な城壁で囲まれているため、防御力は強力。攻略には手を焼かされることになりそうだ。しかし、それ以外には特徴がない。まあ、バランスがとれているともいえるのだが……。一応農業都市とはいえるので、食料庫の増設などが強化策としては有効だろう。


→王室へは、ここから進入する。

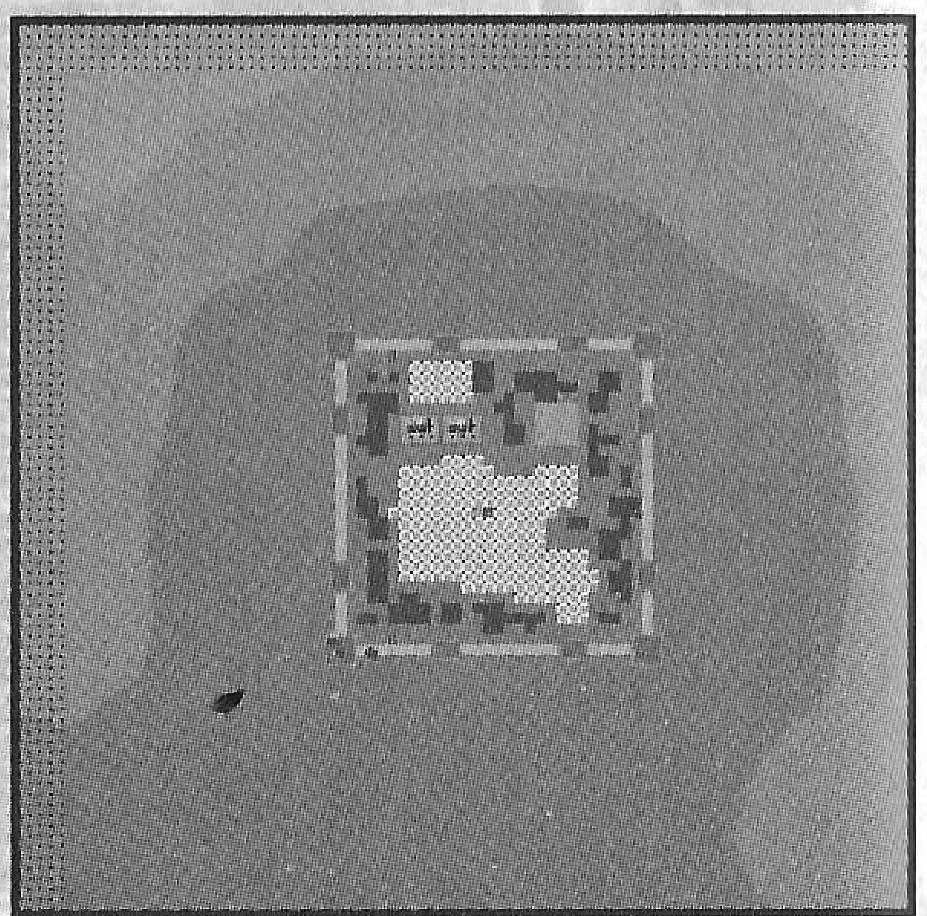
←東西南北に城門があるが、最短ルートを考えるならここがベスト。

•DATA•

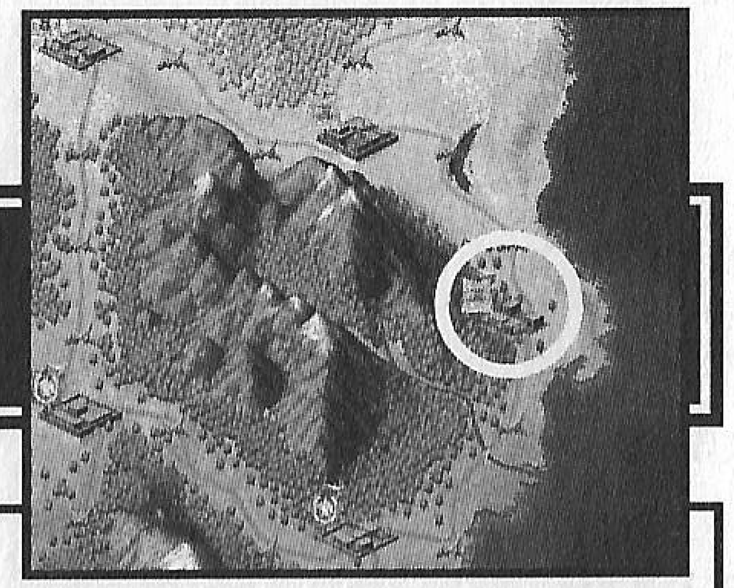
騎士舎（1）警備兵舎（3）兵舎小（5）兵舎大（0）
武器庫小（4）武器庫大（0）宝物庫小（9）宝物庫大（0）
食料庫小（6）食料庫大（0）弾薬庫小（3）弾薬庫大（1）
教会（0）馬小屋（2）

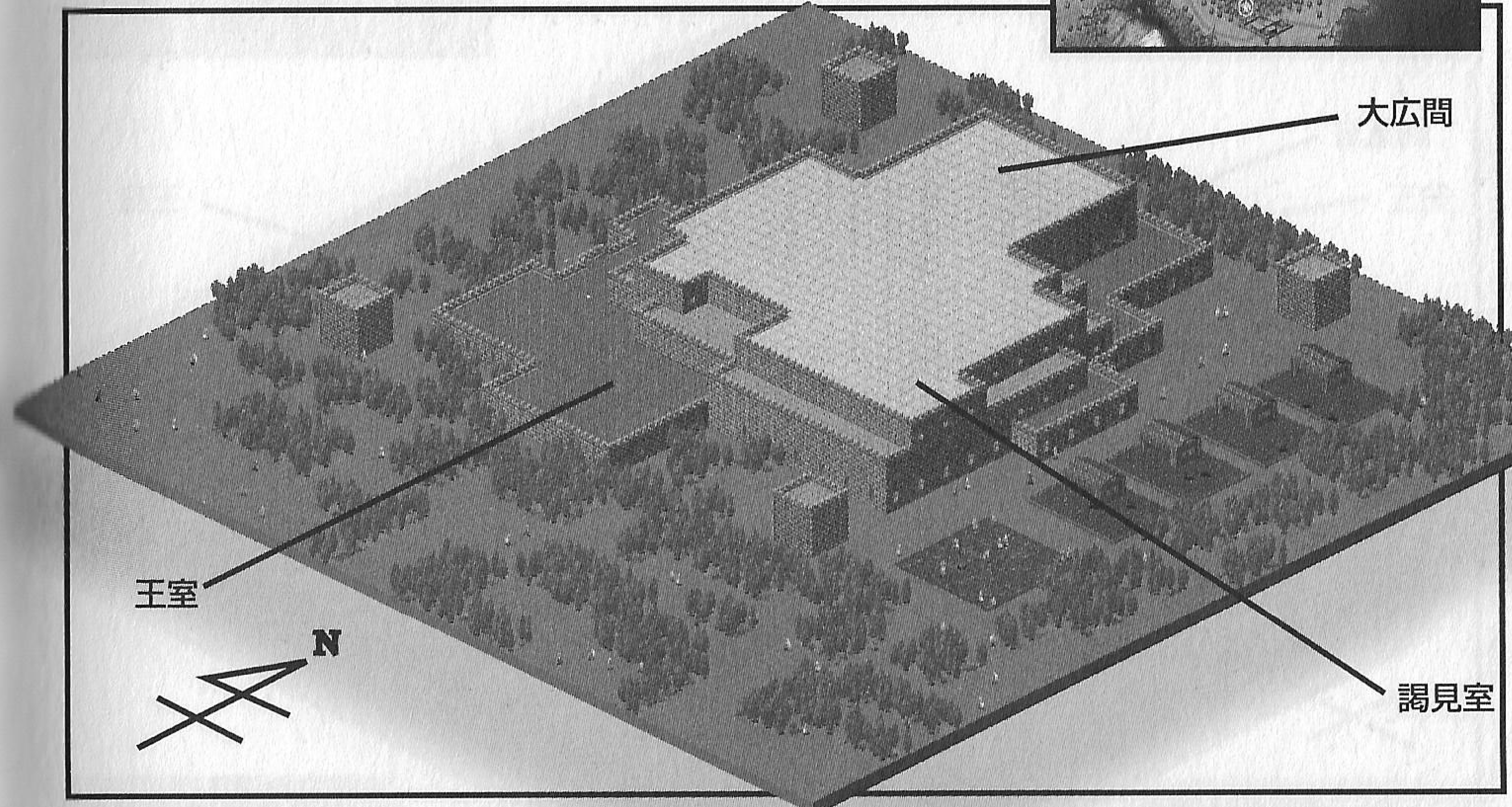
人口43000　税率18
軍隊
　師団1　部隊8　将軍11
　師団2　部隊18　将軍24（シナリオ4、5）

城周辺図

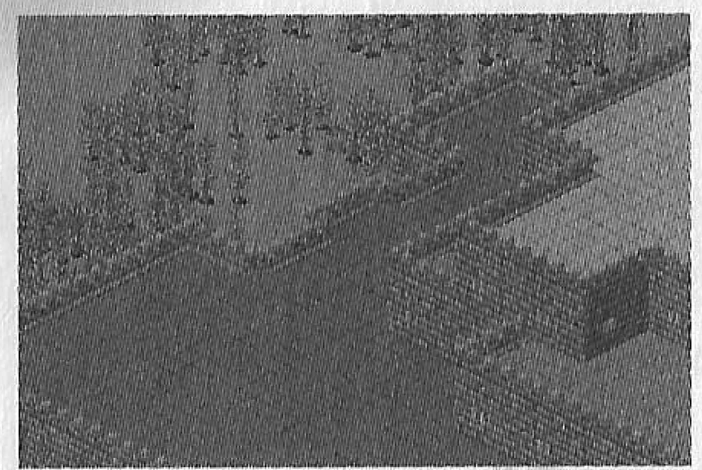


NO.19 レンジェ





大陸北東部の山地の麓に位置する、森に囲まれたレンジェは、食料生産能力に優れた農業都市である。城の四方に塔が立っているが、城壁は存在せず、防御力はそれほど高くなく、攻略はそれほど難しくないはず。防御時は、城壁の建築などの強化が必要かもしれない。

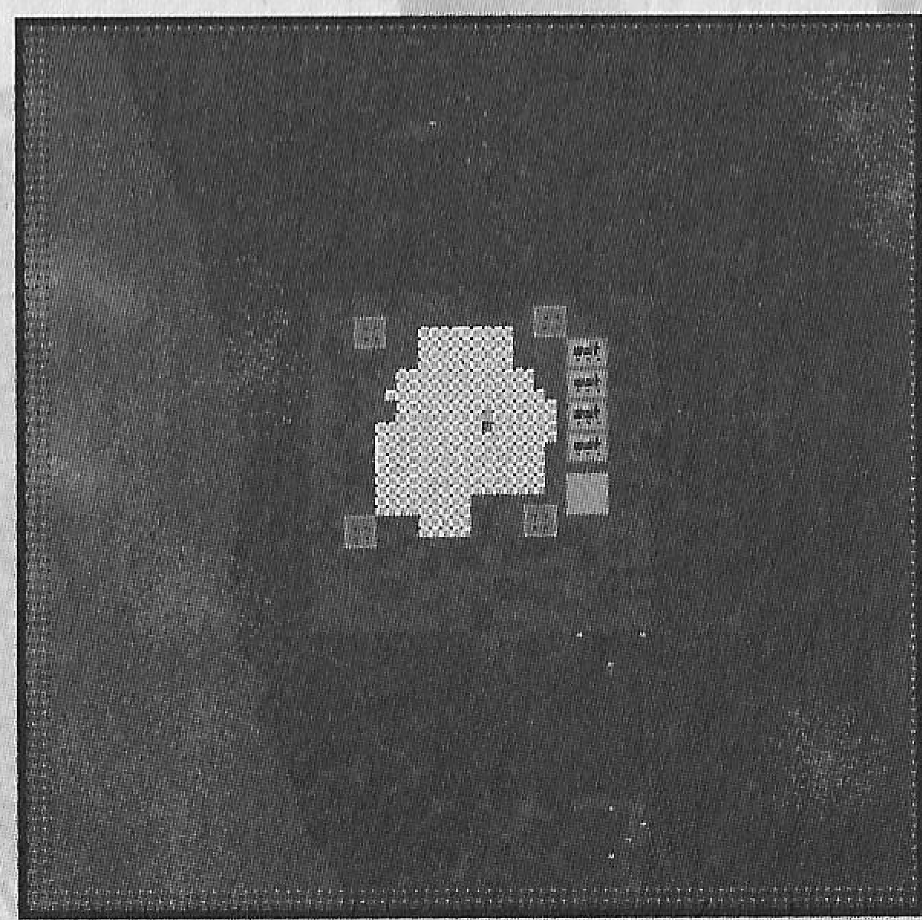

←分かりにくいが進入口は城の西にある。駐留戦力も低めなので力押しでも十分落とせるはずだ。

•DATA•

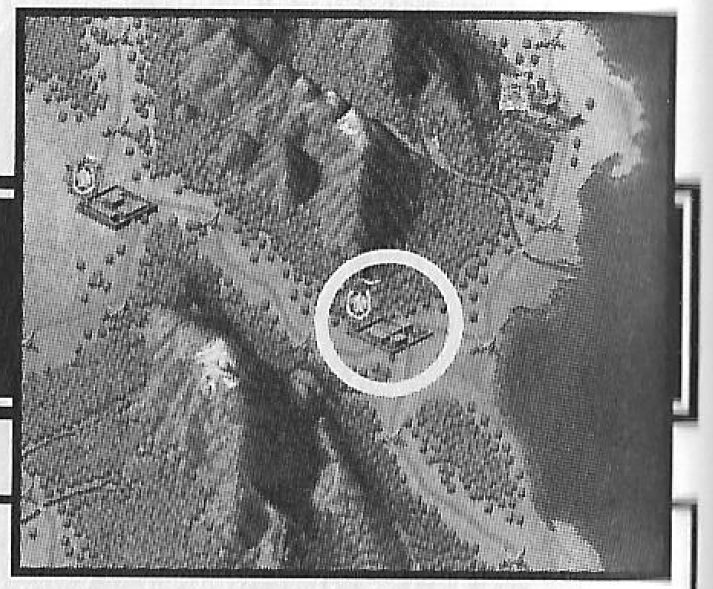
騎士舎（3）警備兵舎（3）兵舎小（7）兵舎大（0）
武器庫小（4）武器庫大（1）宝物庫小（4）宝物庫大（1）
食料庫小（6）食料庫大（2）弾薬庫小（6）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（4）

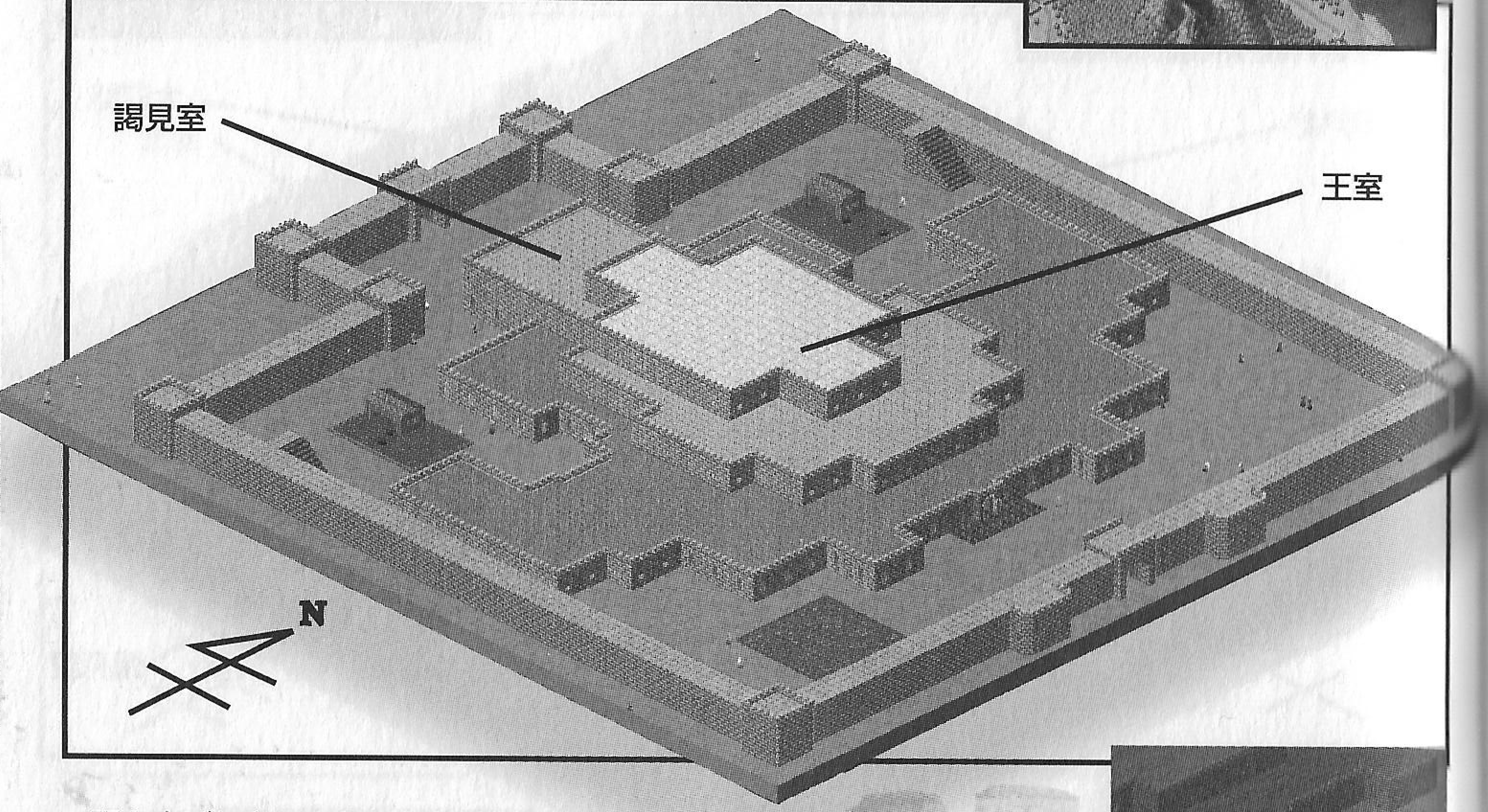
人口75000　税率16
軍隊
　師団2　部隊22　将軍31

城周辺図



NO.20 ウォフォード





翼を広げた鳥のような左右対称の美しい建物を持つ。ここは工房都市で、武器、弾薬の生産能力が高い城だ。城自体の防御力は普通であろう。食料生産力や兵士の補充能力、乗り物生産力なども普通だ。総じて、バランスがとれた城といえるであろう。



→王室への進入口はここだ。

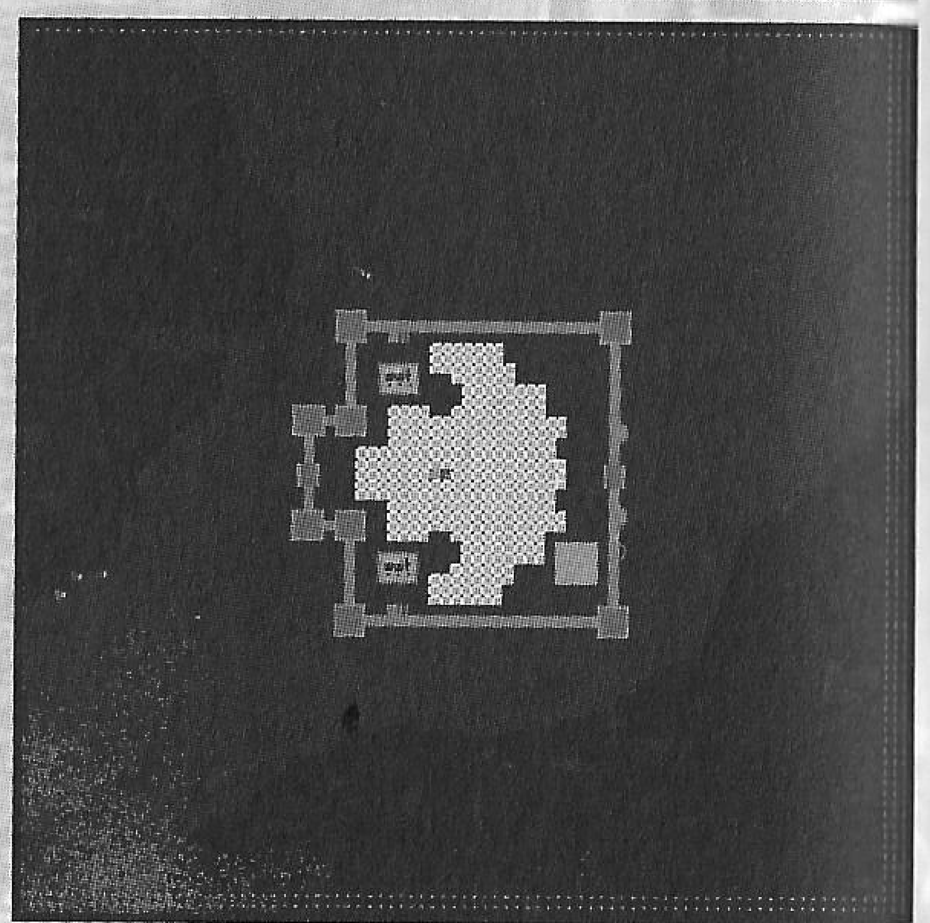
←武器庫、弾薬庫が並ぶ城内。兵器補給の拠点となる城だ。

•DATA•

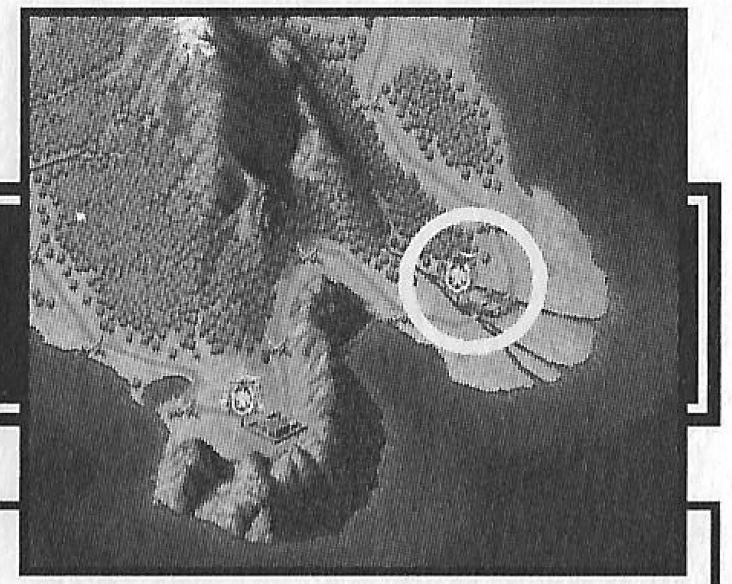
騎士舎（2）警備兵舎（2）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（6）武器庫大（2）宝物庫小（8）宝物庫大（0）
食料庫小（2）食料庫大（2）弾薬庫小（12）弾薬庫大（2）
教会（0）馬小屋（2）

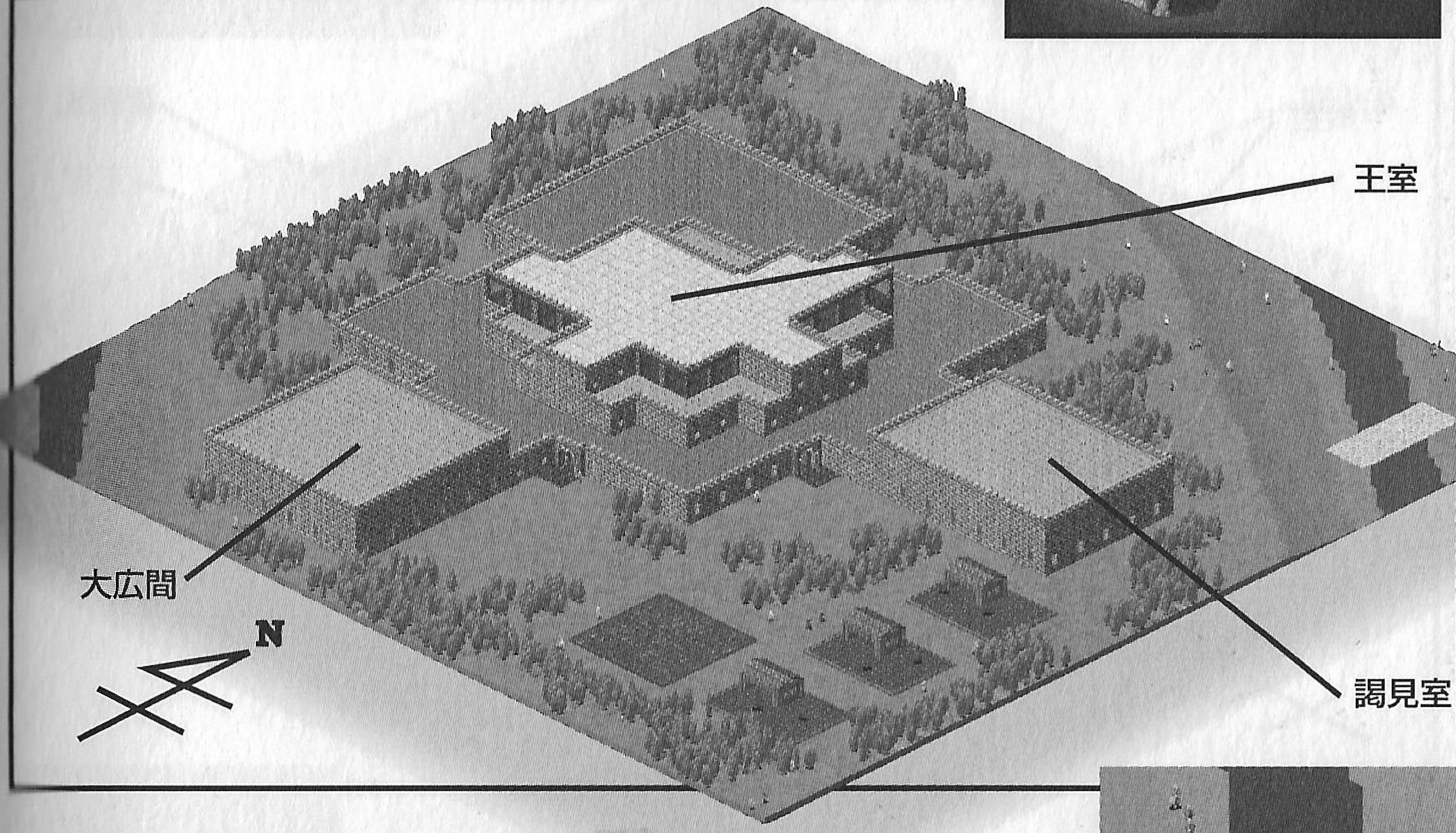
人口67000　税率18
軍隊
　師団1　部隊13　将軍16
　師団3　部隊26　将軍33（シナリオ3、4）

城周辺図

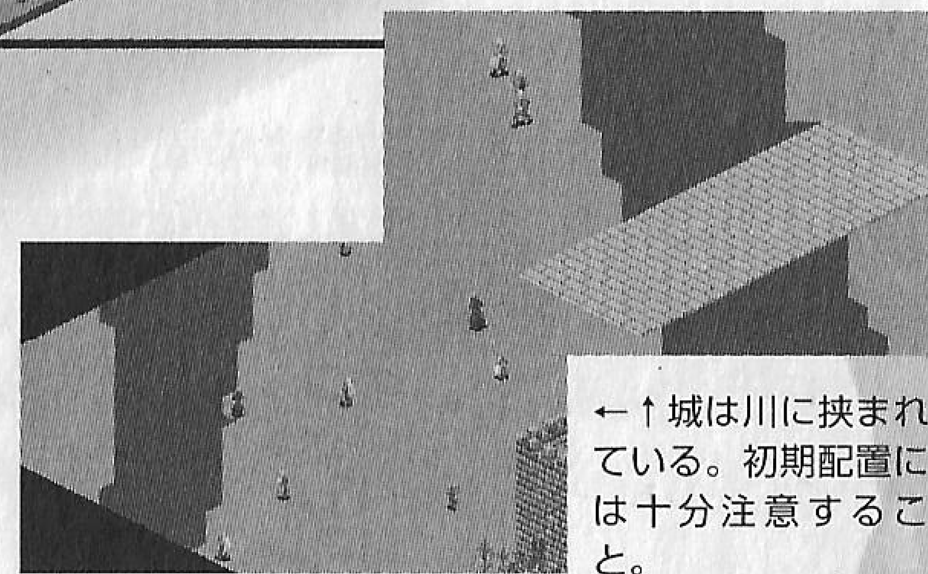


NO.21 アンディーン





食料生産力が高い農業都市。大河の三角州に立ち、城の北東と南西に川が流れている。地理的には防御に有利なのだが、城壁もなく城自体の防御力は低い。防御の際には地形を生かして、攻撃の際には機動力重視に、嘴角兵は連れていったほうがいいだろう。



←↑城は川に挟まれている。初期配置には十分注意すること。

•DATA•

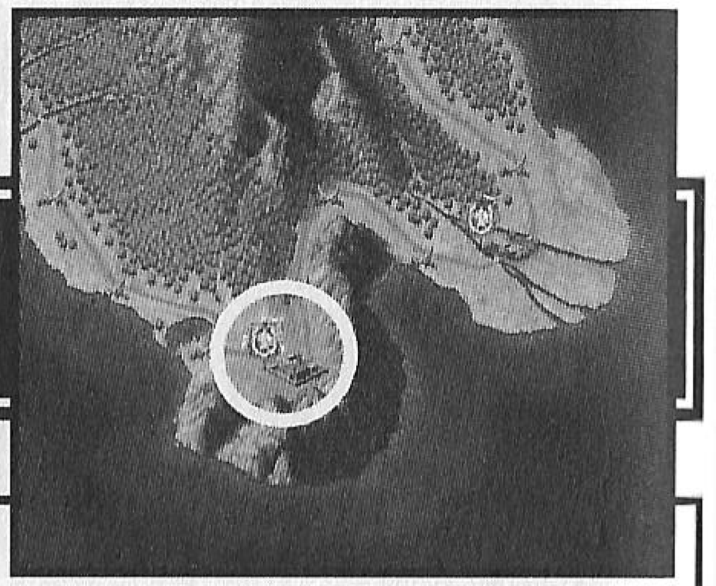
騎士舎（2）警備兵舎（2）兵舎小（4）兵舎大（0）
武器庫小（6）武器庫大（0）宝物庫小（5）宝物庫大（1）
食料庫小（9）食料庫大（1）弾薬庫小（6）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（3）

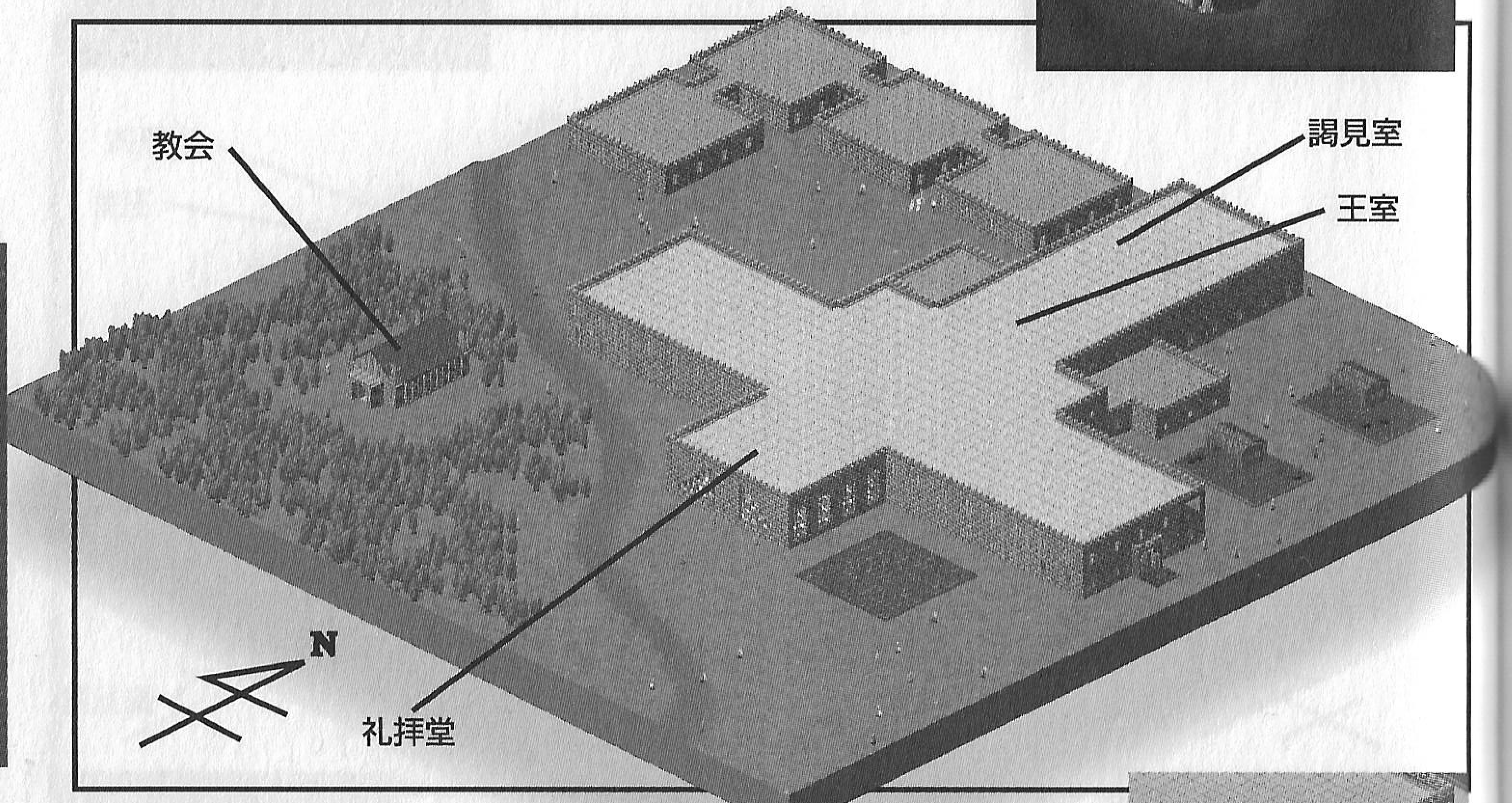
人口38000　税率18
軍隊
　師団1　部隊15　将軍20
　師団2　部隊15　将軍20（シナリオ2、3、5）

城周辺図



NO.22 ランチェスター





大陸マップ南東端に位置する城で、シナリオ1ではプレイヤー国の王都となる。騎士の登場率が高い城だ。南西部の段差のため、城壁の設置が難しいあたりが弱点だろうか。逆に攻撃側から見れば、それほど攻略が難しい城ではない。税率もそこそこで補給拠点には適している。



→王室へはここから進入する。

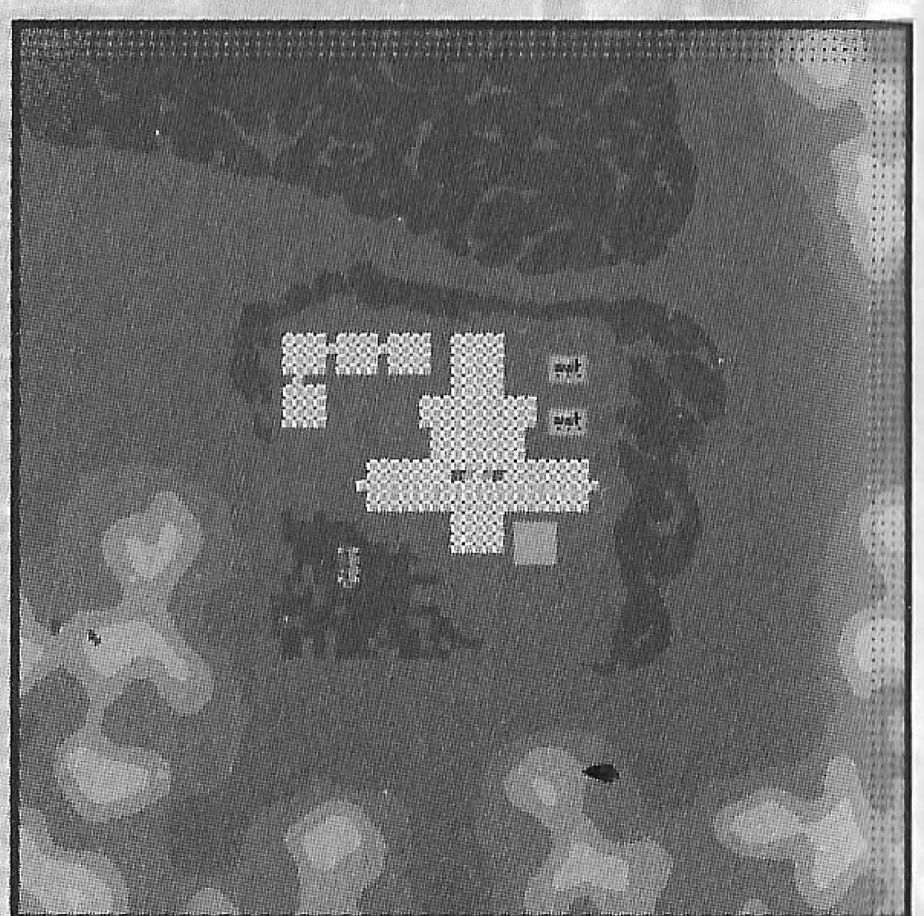
←この段差のため、城の拡張には苦労させられることだろう。

•DATA•

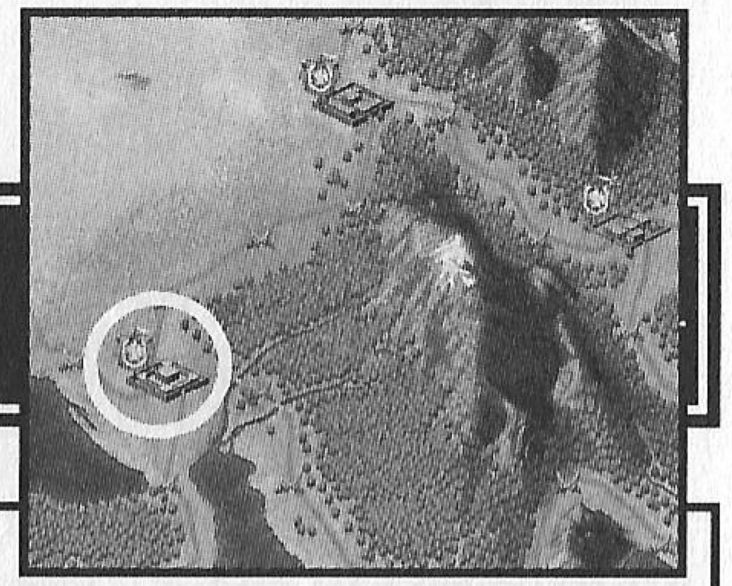
騎士舎（8）警備兵舎（2）兵舎小（4）兵舎大（0）
武器庫小（3）武器庫大（0）宝物庫小（2）宝物庫大（2）
食料庫小（4）食料庫大（0）弾薬庫小（3）弾薬庫大（0）
教会（1）馬小屋（2）

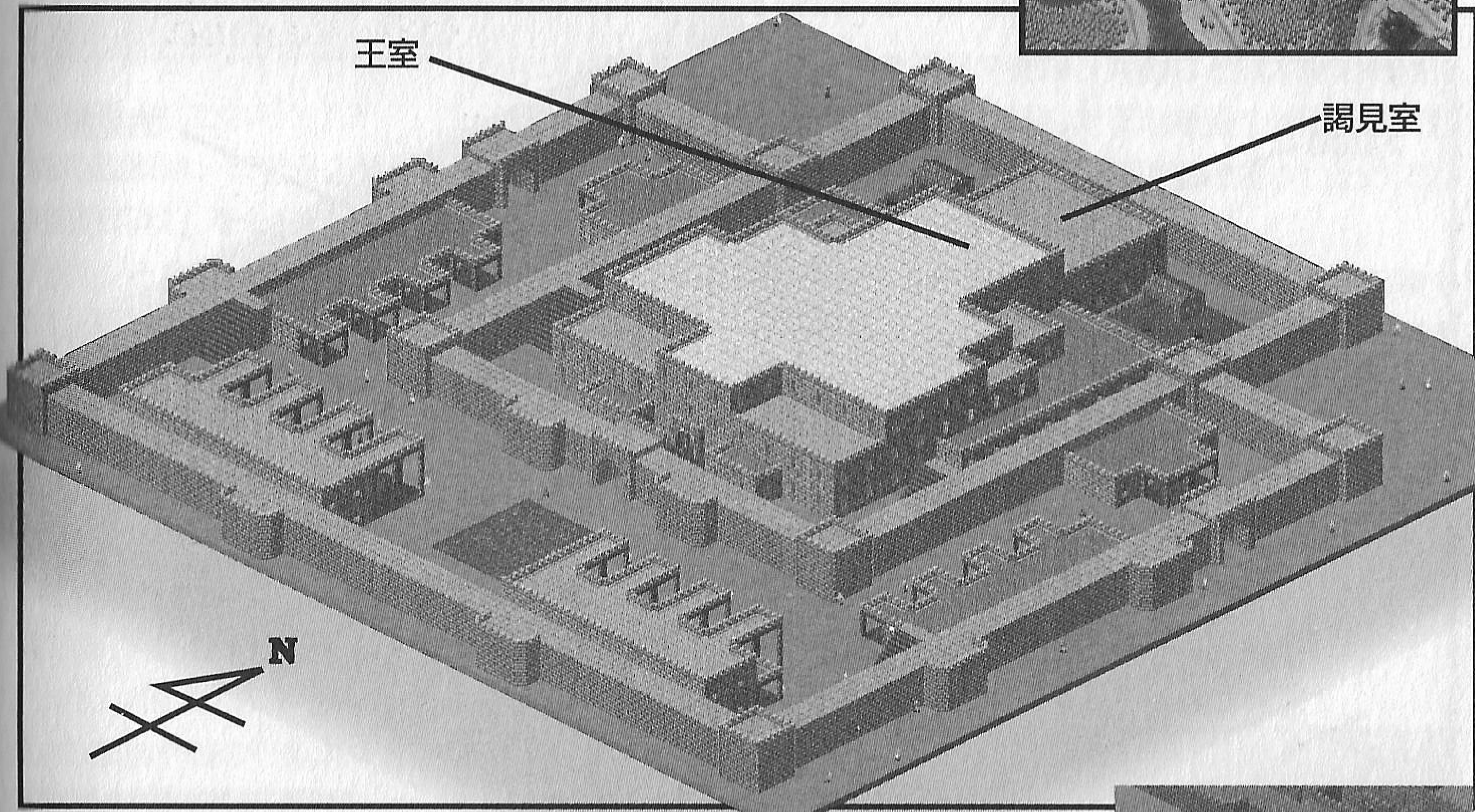
人口88000　税率18
軍隊
師団2　部隊21　将軍25
師団5　部隊41　将軍52（シナリオ1、3、5）

城周辺図



NO.23 プリストガム





二重の城壁に守られた、堅固な城。駐留部隊の数も多く、うかつに手を出すと痛い目にあう。兵士の生産能力も高いが、その割に食料生産力が低い。攻撃する場合は力で押せないのなら長期戦に、また防御する場合は他の城から食料を輸送するなどの対策が必要だ。



→進入困難な城。攻城塔が必須だ。

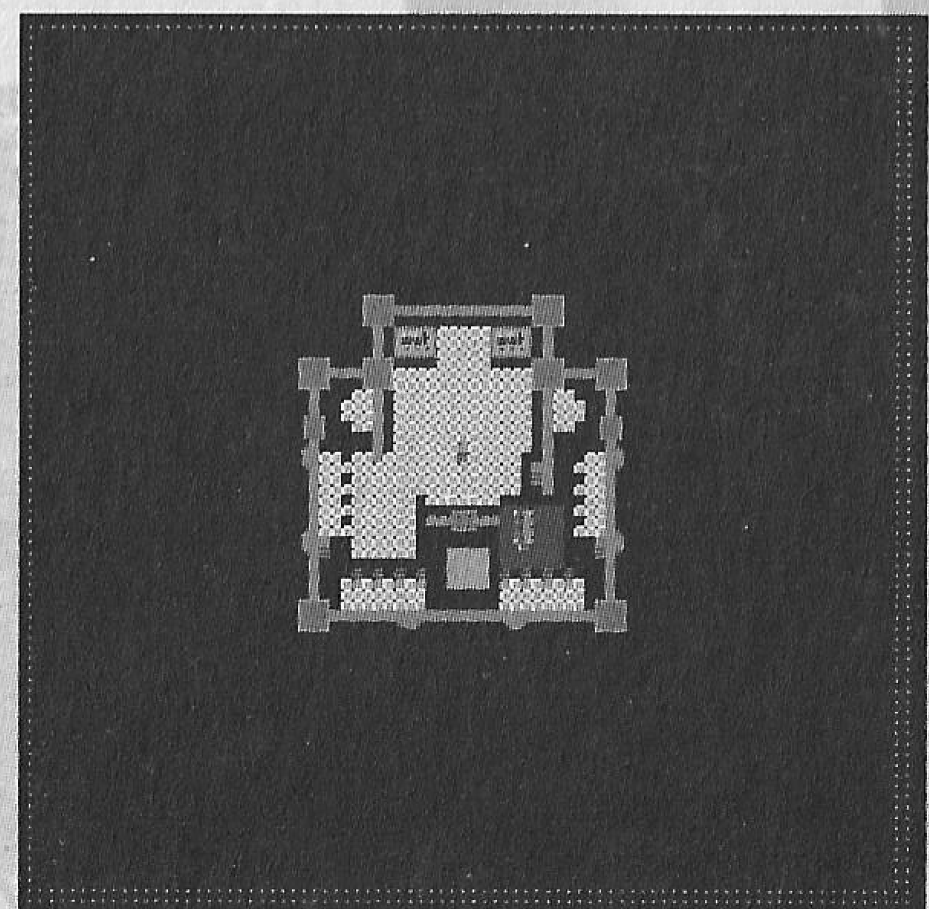
←これでもか、というほどに、兵舎の棟がずらりと並んでいる。

•DATA•

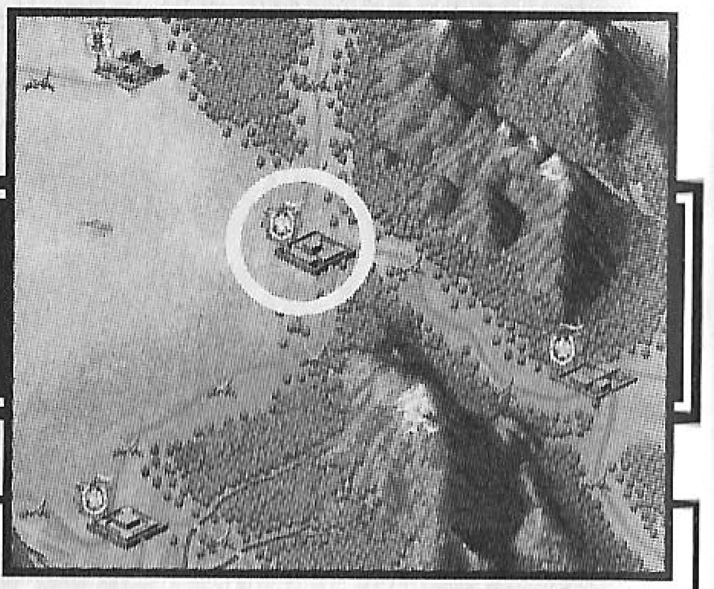
騎士舎（6）警備兵舎（4）兵舎小（12）兵舎大（2）
武器庫小（8）武器庫大（0）宝物庫小（8）宝物庫大（0）
食料庫小（4）食料庫大（0）弾薬庫小（8）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（2）

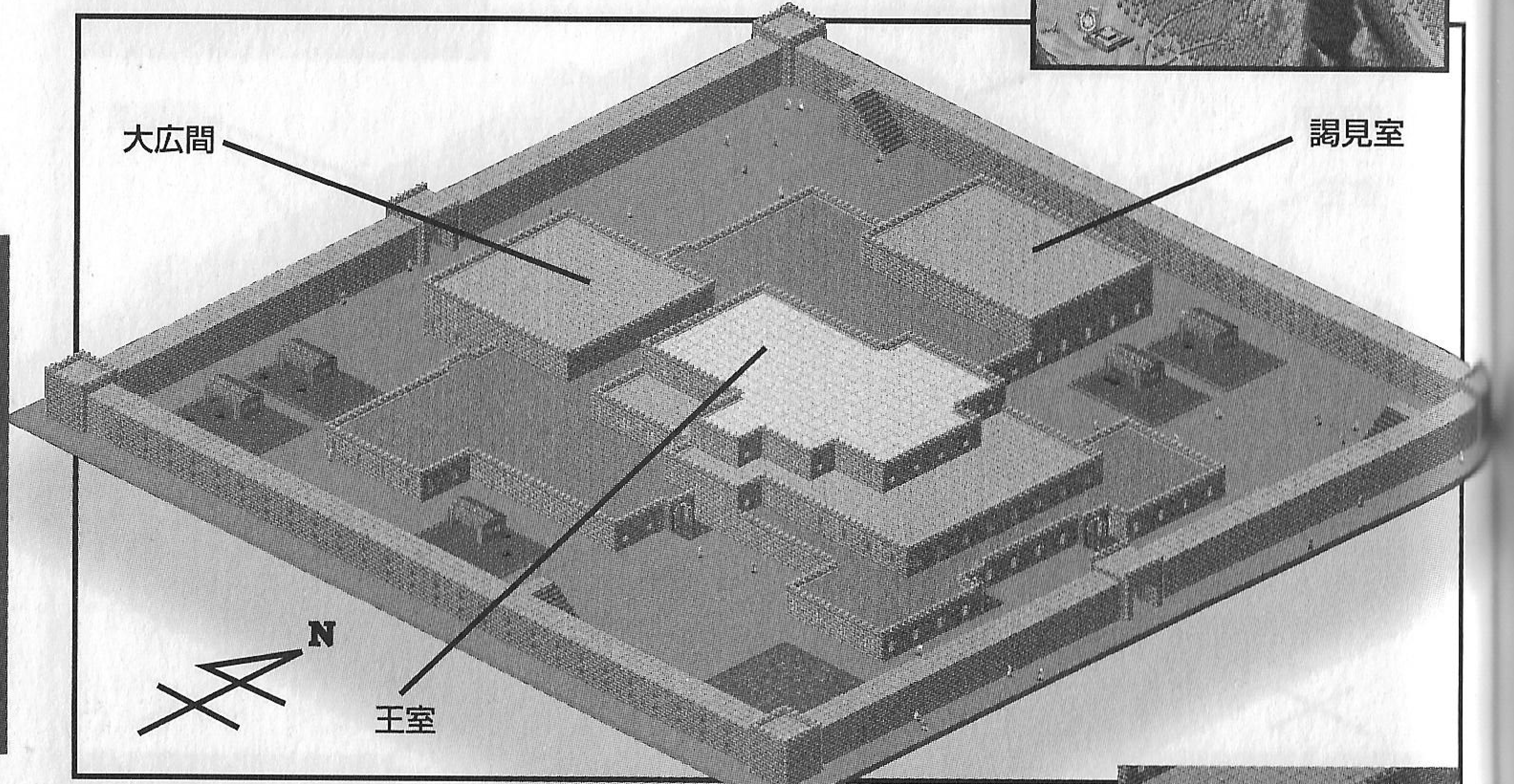
人口98000　税率18
軍隊
師団3　部隊27　将軍34
師団6　部隊52　将軍69（シナリオ2、5）

城周辺図

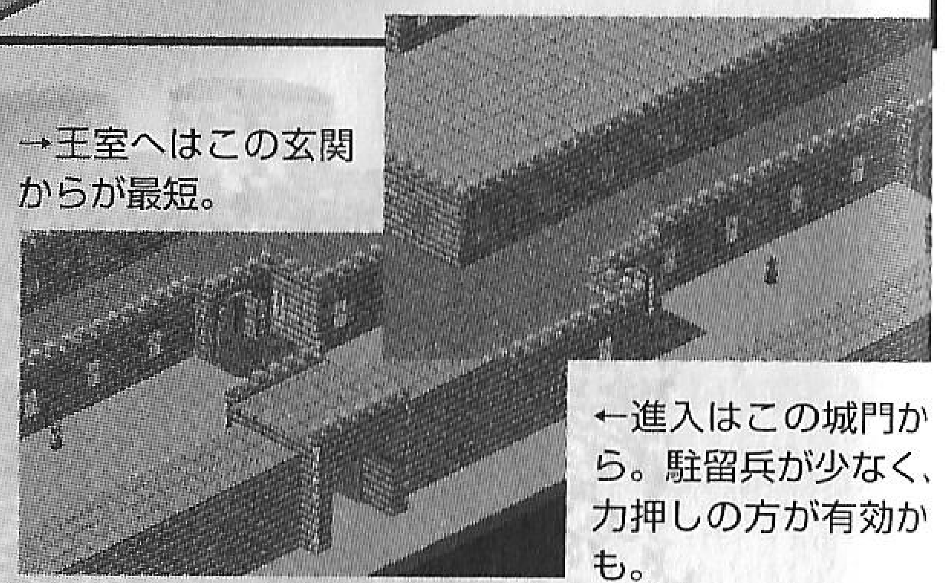


NO.24 ブライトンハム





大陸北部中央の商業都市。収入の高さはもちろん、他の能力も安定しており、非常にまとまりの良い都市となっている。城の防御力自体は高いが、駐留部隊がやや非力かもしれない。ロリアンとブライトンハムを押さえることが出来れば、北部の経済拠点は制圧したも同然だ。



→王室へはこの玄関からが最短。

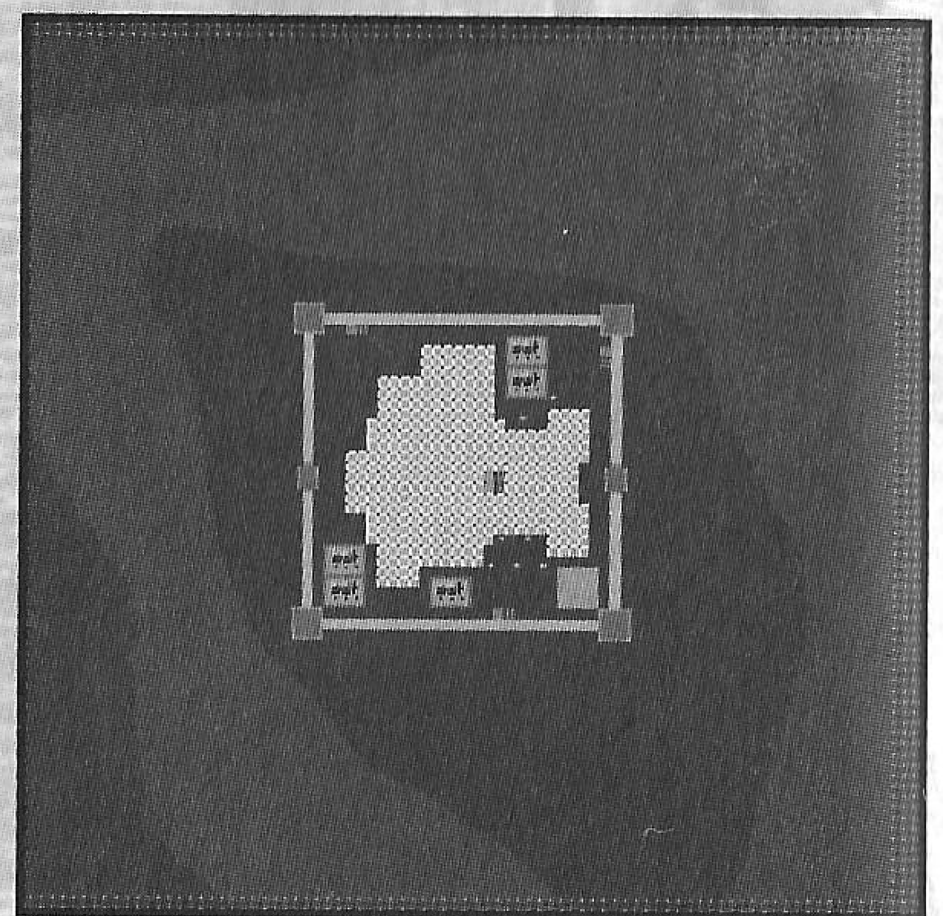
←進入はこの城門から。駐留兵が少なく、力押しの方が有効かも。

•DATA•

騎士舎（5）警備兵舎（4）兵舎小（6）兵舎大（0）
武器庫小（6）武器庫大（0）宝物庫小（8）宝物庫大（2）
食料庫小（6）食料庫大（0）弾薬庫小（6）弾薬庫大（0）
教会（0）馬小屋（5）

人口85000　税率24
軍隊
　師団2　部隊17　将軍21

城周辺図



COLUMN 1

中世の城建築 ―実際は？―

実際の中世ヨーロッパでは、城はどのようにして建てられたのだろう？

城の建築は、まずその地の領主が、国王から「狭間認可状」をもらうことから始まる。「狭間認可状」とは、城壁のある建物を建てることを許可する書状で、これなしに城は建てることは許されていなかった。無許可で建てられた城は国王に没収されることもあったのだ。

実際に城を立てる場所は慎重に選ばなくてはならなかった。自分の領土の中で軍事的、政治的に最も重要な場所が選ばれたのは当然だが、それ以外に、食料や燃料、飲み水の確保も重要だった。城は戦争のためだけの施設ではなく、領主の家族や城の守備兵たちが生活するための空間でもあったからだ。また、城はそれ自体非常に重いもので、地盤がよほど強固でないと、自重で崩壊してしまう。そういう意味でも、建造出来る場所は限られていた。

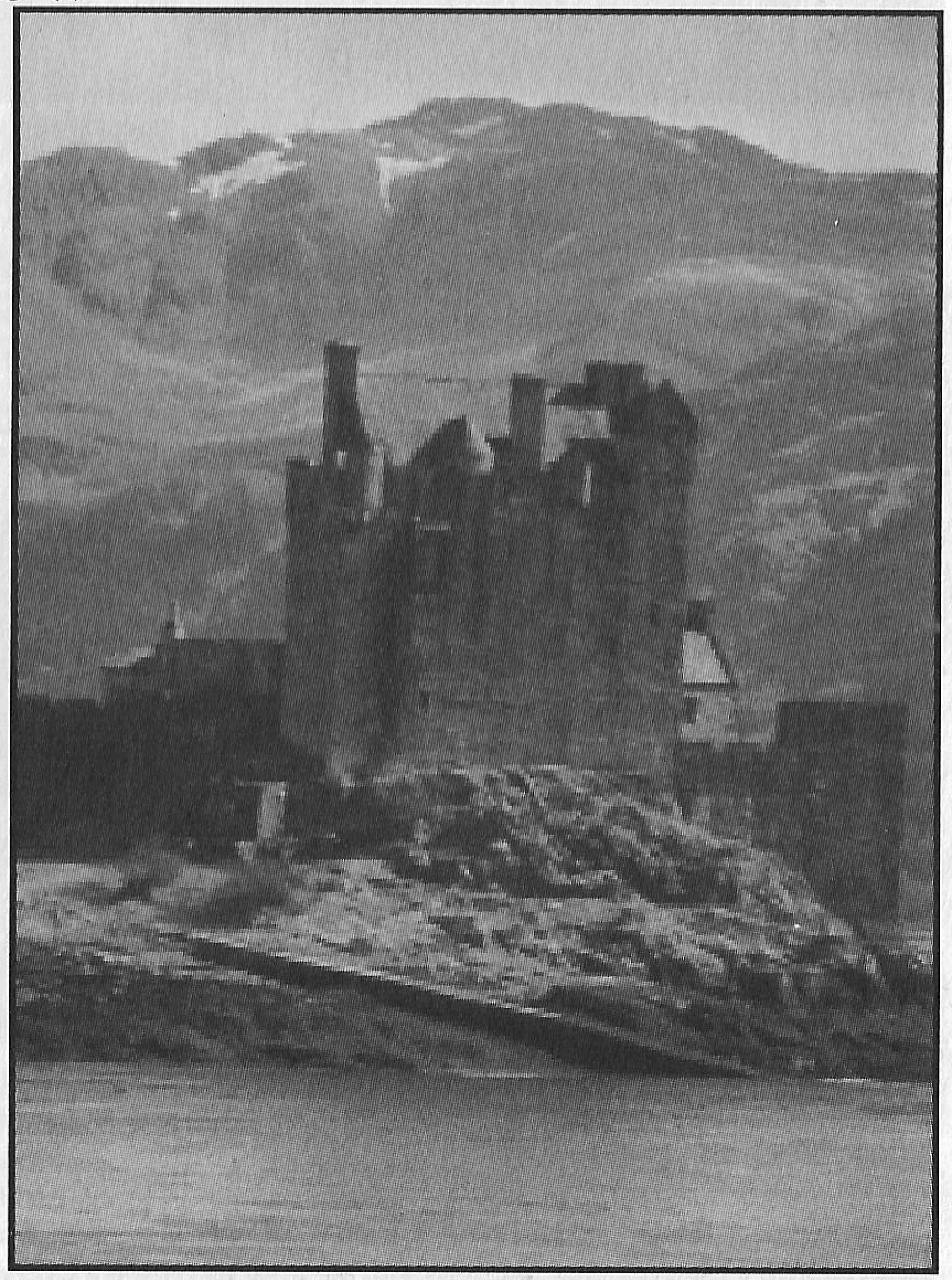
城の外壁は、筋目のない均質な石を切り出して作ったブロックで内側と外側の壁を造り、その間に雑多な質と大きさの石を挟んでモルタルで固めた、3層構造になっていた。さらに、防水処理のため、表面には漆喰が塗られていた。城内に建てられた工房や倉庫、兵舎などは木材の骨格にハシバミの枝を編んだ下地を張り付け漆喰で固め壁を造り、表面に石灰塗料を塗り仕上げている。

こうして建造される城は、建築費も維持費も膨大で、よほど裕福な領主でないと自分の城を持つことは難しかった。それだけに富や権力のシンボルとしても申し分のないものだったのだ。

こうした苦労の末に建てられた城も、戦いにより一夜のうちに廃墟と化してしまうこともある。まあ、いつの世も、戦争とはそういうものなのだが……。



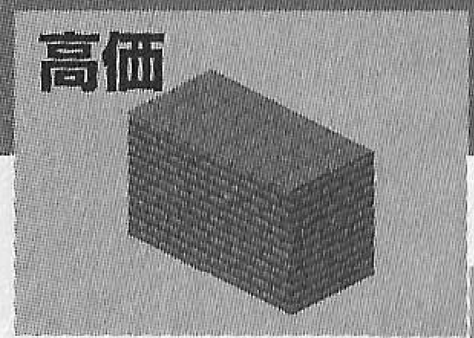
↑戦いの舞台であった城は、同時にそこに住む人々にとっては日常生活の場でもあった。

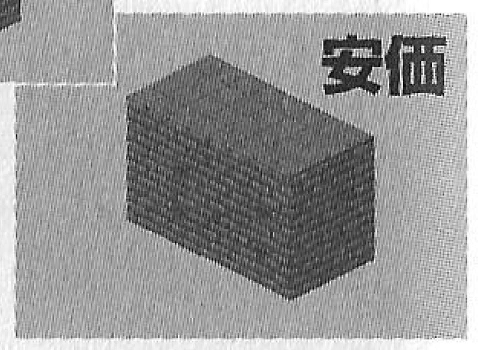


築城パーツリスト

まず第一に押さえておきたいのが、各パーツが持つ特殊効果。
建築を行う前に、それぞれに与えられた機能を紹介しておこう。

壁（高価・安価）





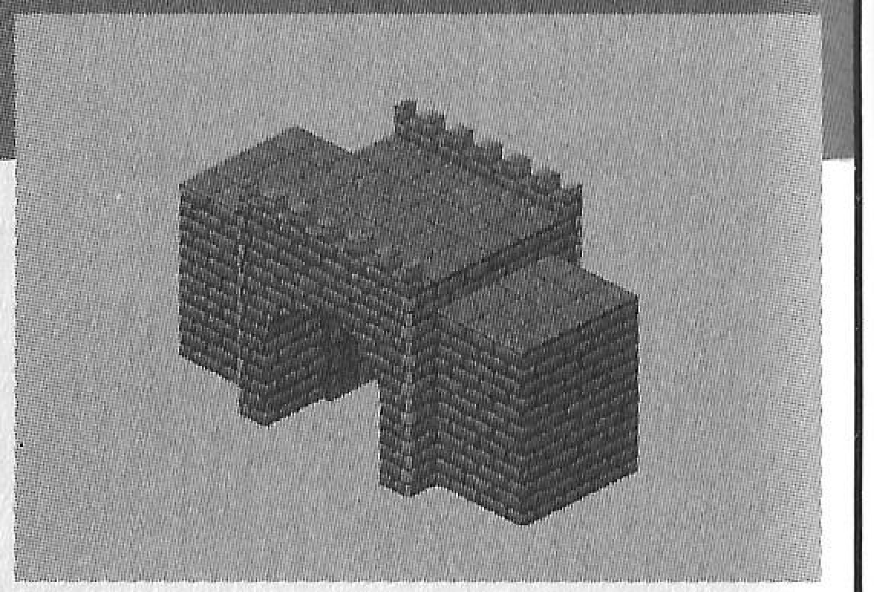
壁は簡易戦闘時に防御力として計算されるという効果を持っているが、それだけではない。直接戦闘では敵の進撃を妨げる障害物となる。いわば防御の要といえる施設だ。城の改造時には最も頻繁に配置することになる施設かもしれない。

高価：建築費 100G／維持費 10G

安価：建築費 80G／維持費 7G

特殊効果 簡易戦闘時に防御力として計算

門

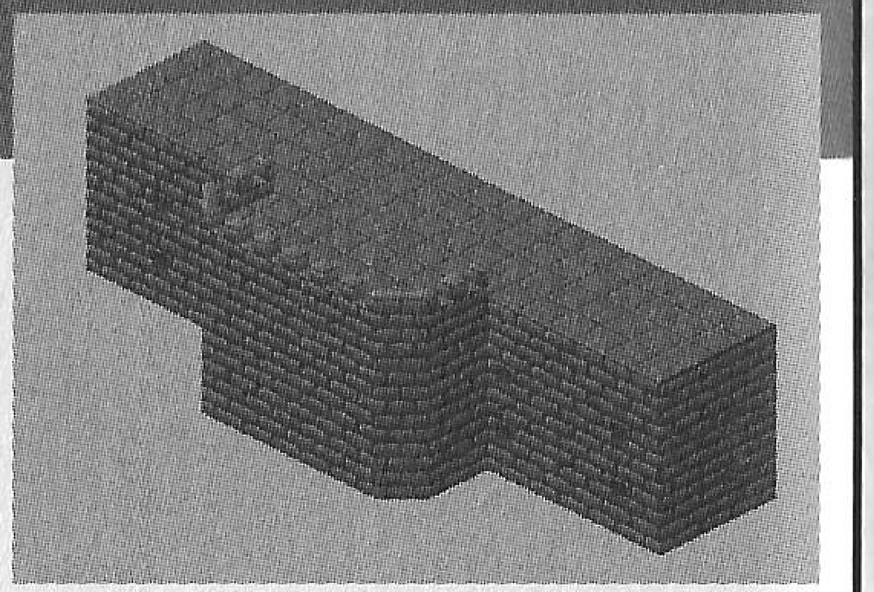


城壁には最低ひとつの門が必要だ。門の数が増えれば敵の進入経路も増えるので、なるべく数を減らしたいという考えもあるが、減らしすぎると自軍の動きもとれなくなる恐れがある。部隊の展開など防御の戦術を良く考えた上で、適切な数の門を適切な位置に設置する必要があるだろう。

特殊効果 特になし

建築費 200G
維持費 150G

見張り台

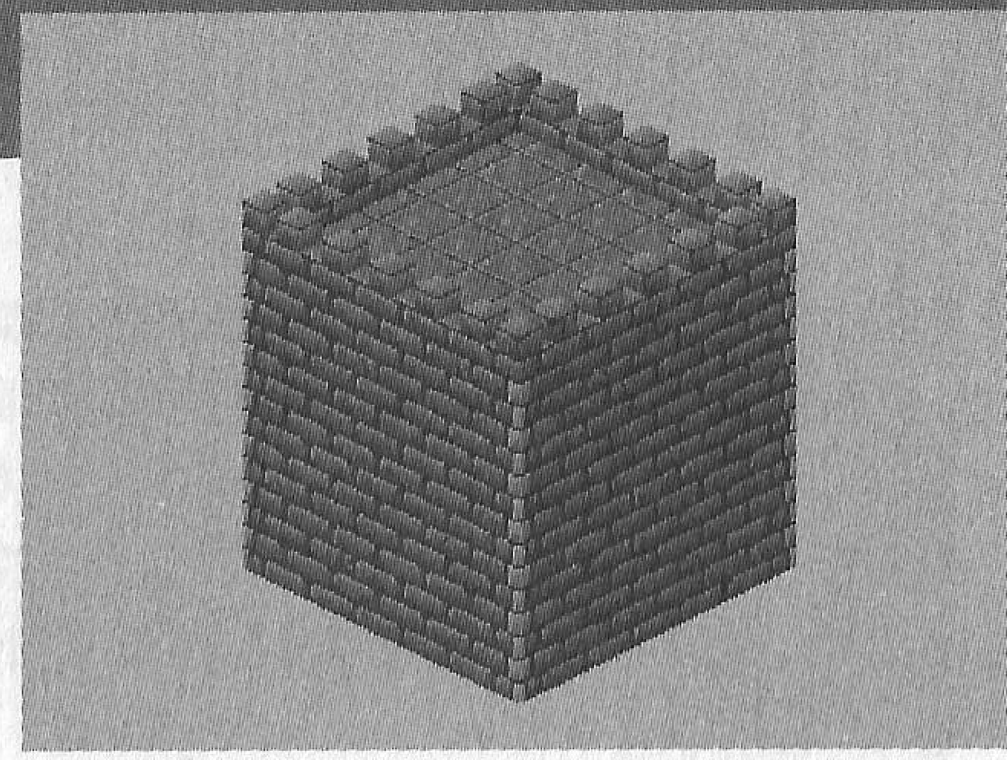


主に城壁に設けられるテラス状の見張り台。これにより、城の索敵能力がアップする。大陸制覇には情報戦も非常に重要な要素のひとつ。大事な城が突如現れた敵の大部隊に攻められ、援軍を待つ間もなく陥落していた――なんて事態をさけるため、特に、前線の城にはぜひほしい設備だ。

特殊効果 世界マップで敵師団の発見率に関係する

建築費 180G
維持費 100G

塔

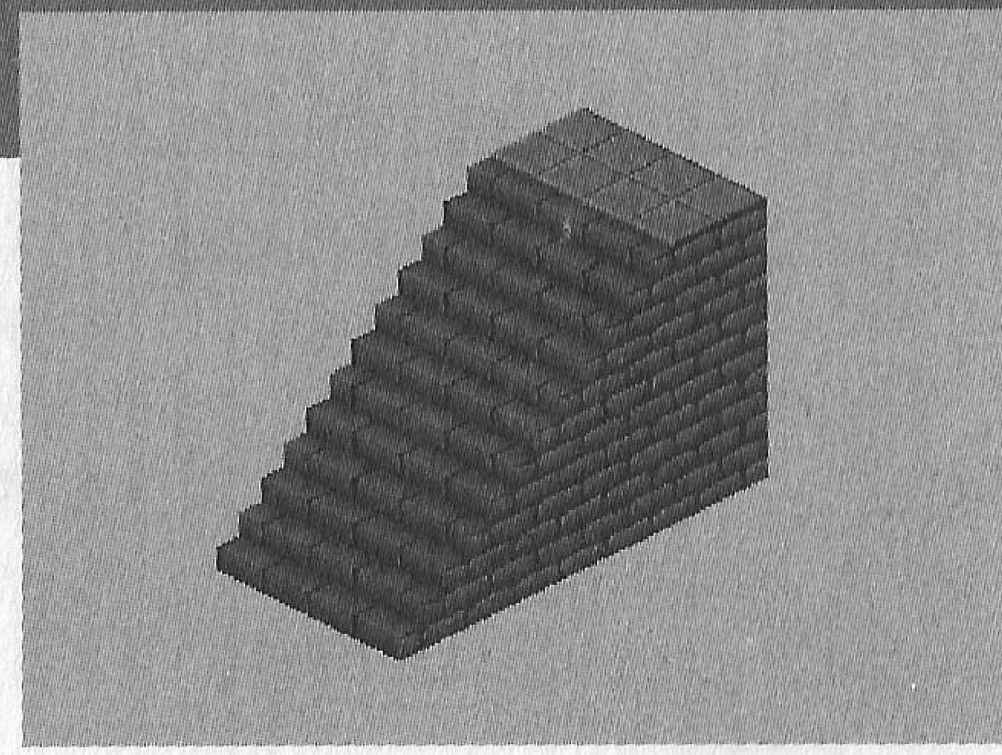


塔もまた、西洋城郭のシンボルともいうべき施設のひとつだ。ゲーム中では見張り台の強力版ともいえる効果を持っている。索敵能力の上昇だけでなく、簡易戦闘時の防御力としても計算されるのはうれしいところ。建築費、維持費ともに高価だが、その能力は価格に見合ったものだ。防御拠点となる城には欠かせない施設だろう。

特殊効果 簡易戦闘時に防御力として計算／世界マップで敵師団の発見率に関係（見張り台の10倍の効果）

建築費 1000G
維持費 300G

外階段

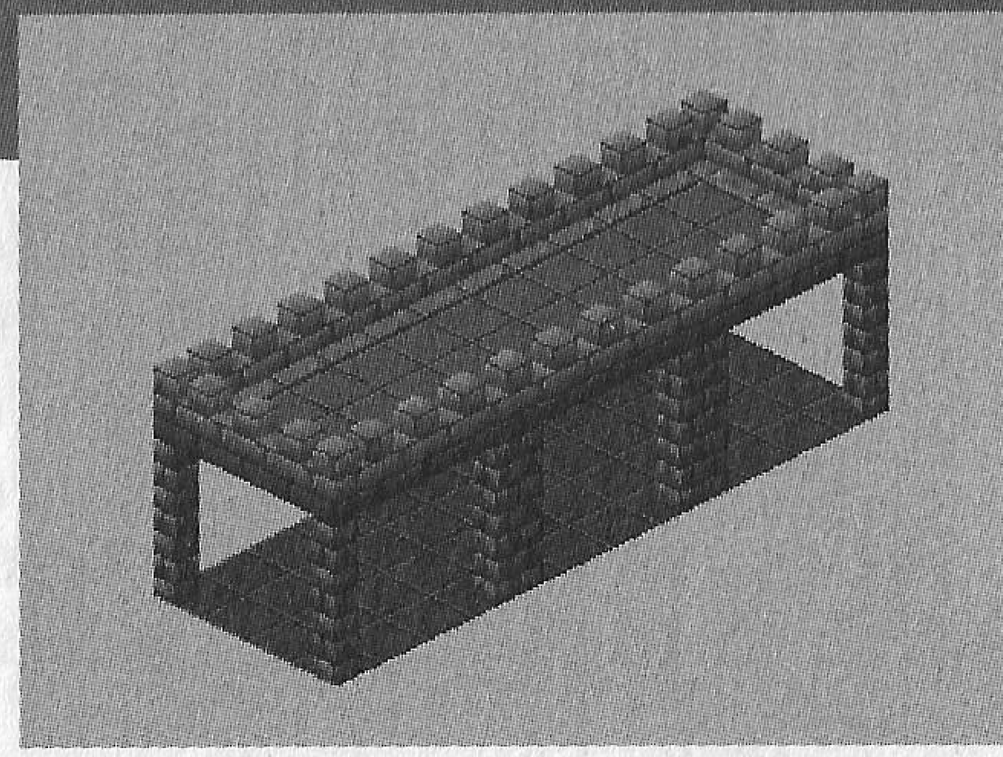


城壁への登り降りのために設置する、野外に設置された階段。特殊な効果は持たない。つい作るのを忘れがちな施設だが、戦闘時など、城壁の上に軍を配備したのはいいが、降りられなくなってしまった、なんてことがないように。特に塔や見張り台を設置した場合は、必ず階段も設置しておくこと。

特殊効果 特になし

建築費 200G
維持費 100G

通路

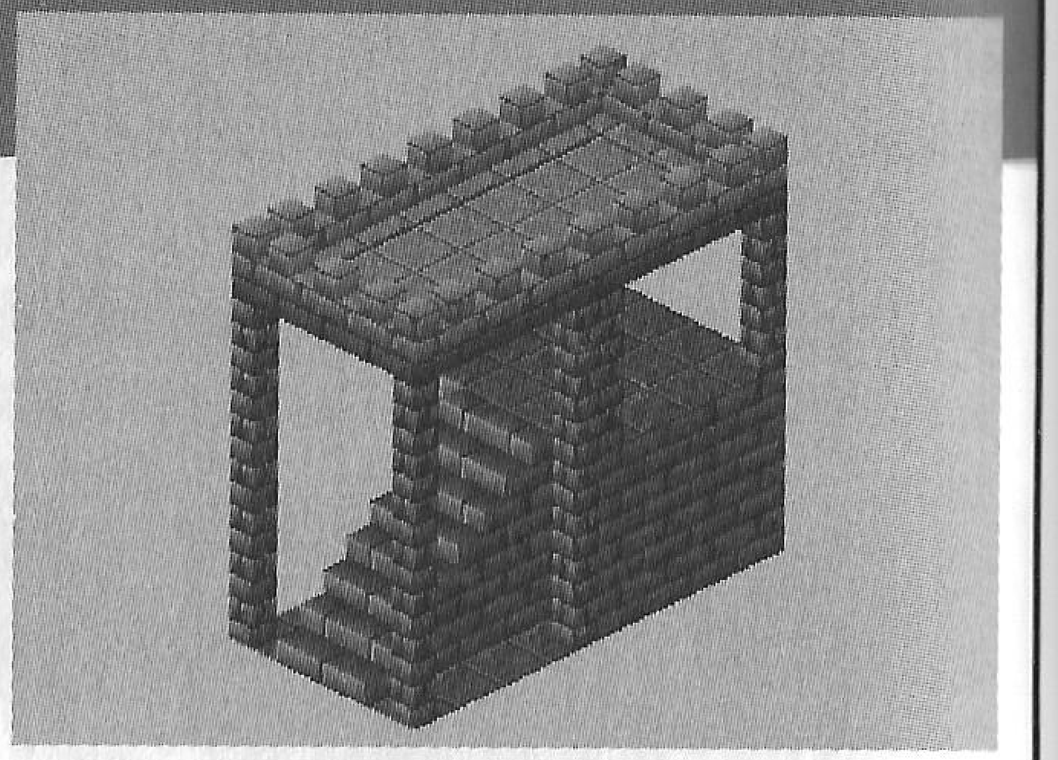


通路という名前だが、実際は機能を持った部屋以外の部分全てを指している。特に特殊な効果も持たないが、実は非常に重要。ゲームシステム上、すべての部屋は最低1本の通路に接していなければならないのだ。初心者は不用意に施設を配置して「開かずの間」を作ってしまいがち。通路の扱いに慣れることが、城建築を極める第一歩だ。

特殊効果 特になし

建築費 20G
維持費 5G

内階段

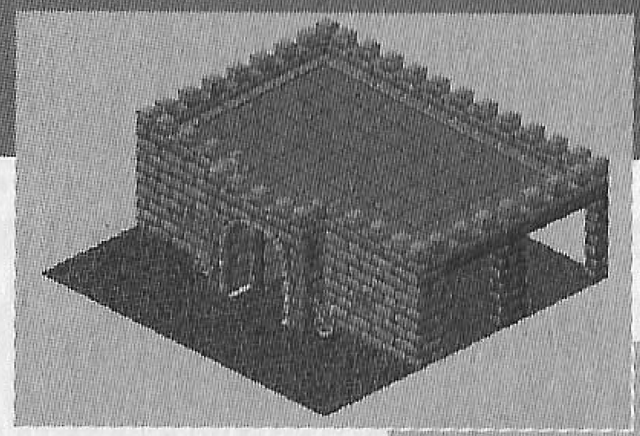


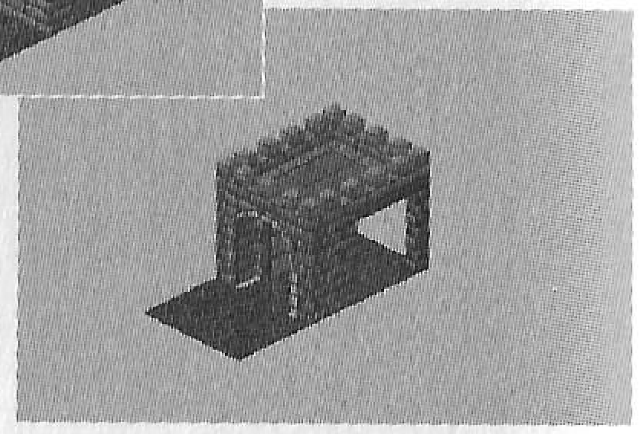
当然のことながら、2階以上の城を作る時（建築出来るスペースが限られていることもあるので、平屋の城を作ることなどあまりないと思う）には必ず必要になる。通路同様、建築のフレームを作る施設であり、そういう意味では重要だ。ちなみに、部屋と部屋を直接、階段でつなぐことは出来ないので注意。

特殊効果 特になし

建築費	50G
維持費	5G

玄関（大型／小型）





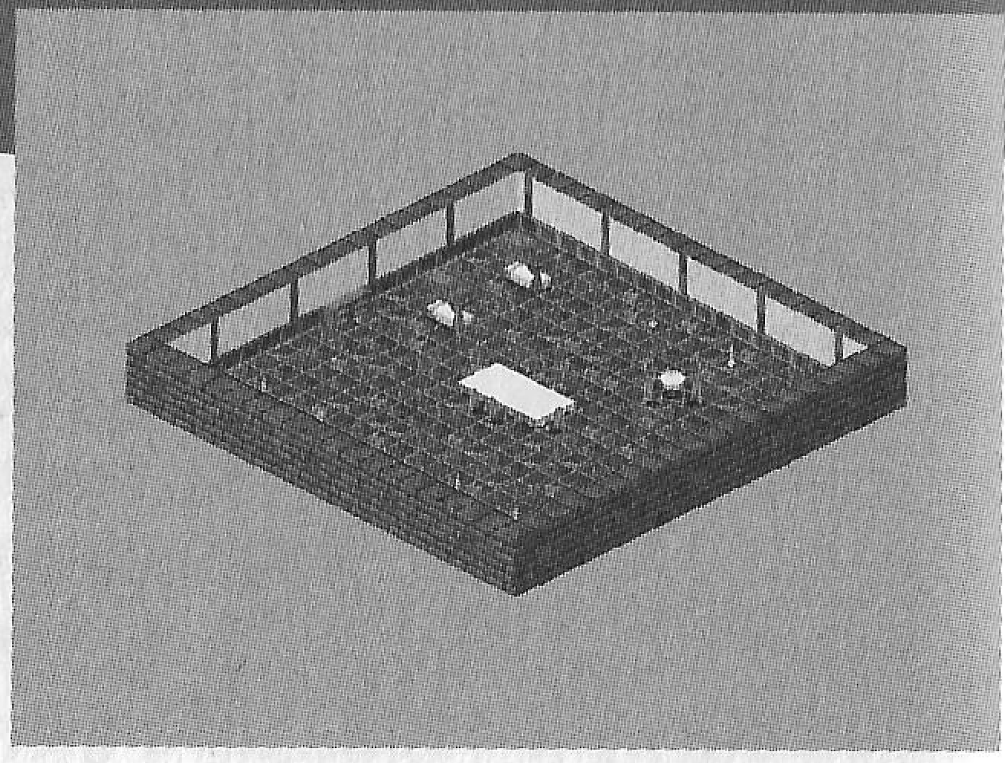
通路の終点、建物と野外の間に作られる扉。別に、建物の正面になくてはならないわけでなく、外へ通じる扉の総称と考えて欲しい。特殊な効果はなく、また建物の出口には、かならず玄関が必要、というわけではないので、無理に作ることもない設備だ。

建築費	300G
維持費	100G

特殊効果 特になし

建築費	150G
維持費	55G

王室

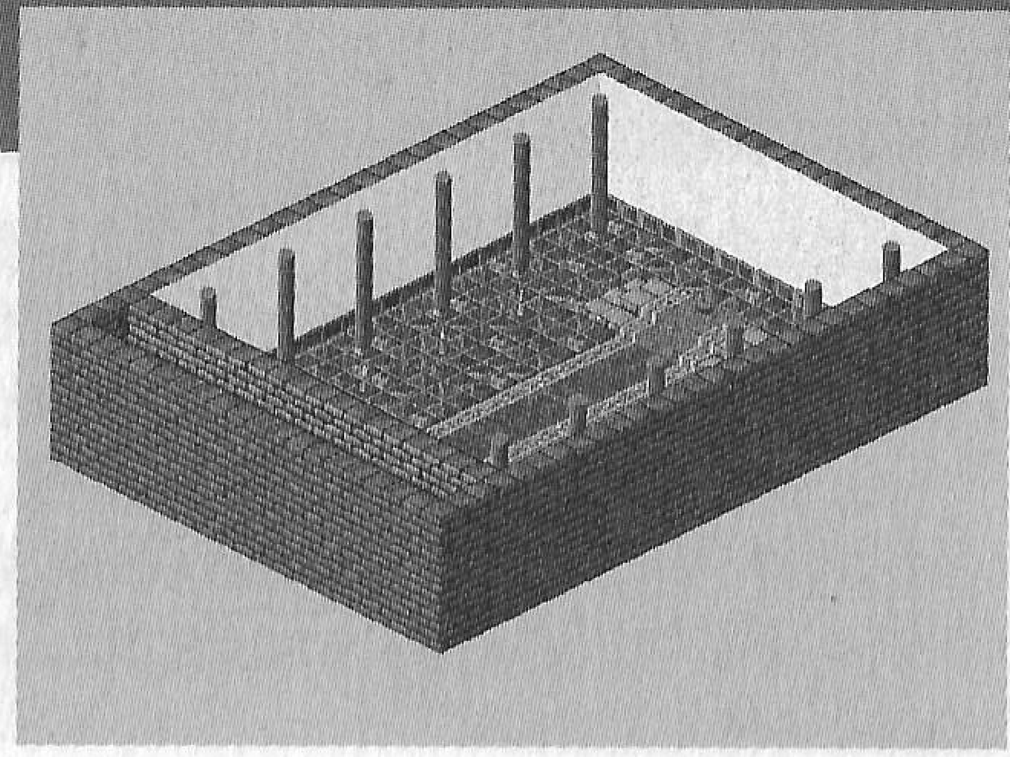


王族のための個室で、城建築の際、最低限必要となる施設だ。現実の城郭では、王の部屋だけでも居間や寝室、執務室など様々なものが存在しているのだが、ゲームではまとめて王室というように抽象化されている。王室を敵に制圧されると、城は落ちてしまう。配置には細心の注意を払おう。

特殊効果 特になし

建築費	10000G
維持費	100G

謁見室

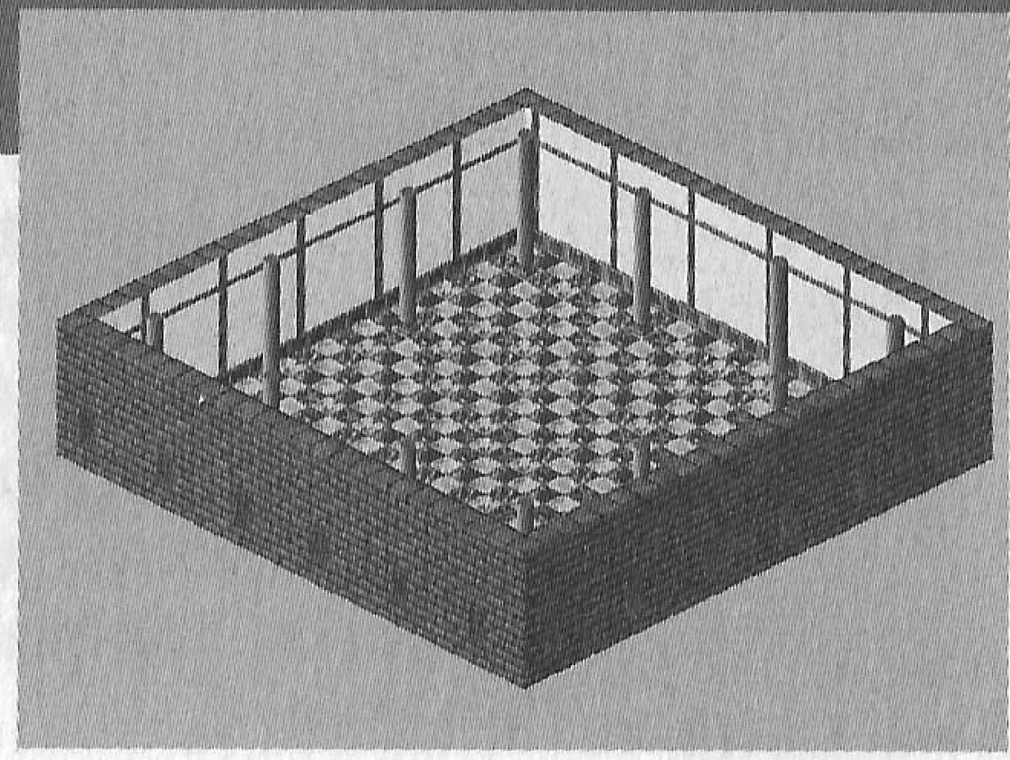


騎士の任命や、戦功者への恩賞の授与式などといった式典が行われる場所が謁見室。映画などに登場する、両側に衛兵が整然と整列する巨大な部屋で、床に敷かれた豪華な絨毯の端に玉座がしつらえられた部屋である。ゲームでは、騎士の登場率を向上させる効果を持つ。また、さまざまなイベントが発生する場所でもある。

特殊効果 騎士の登場率を向上

建築費	12000G
維持費	50G

大広間

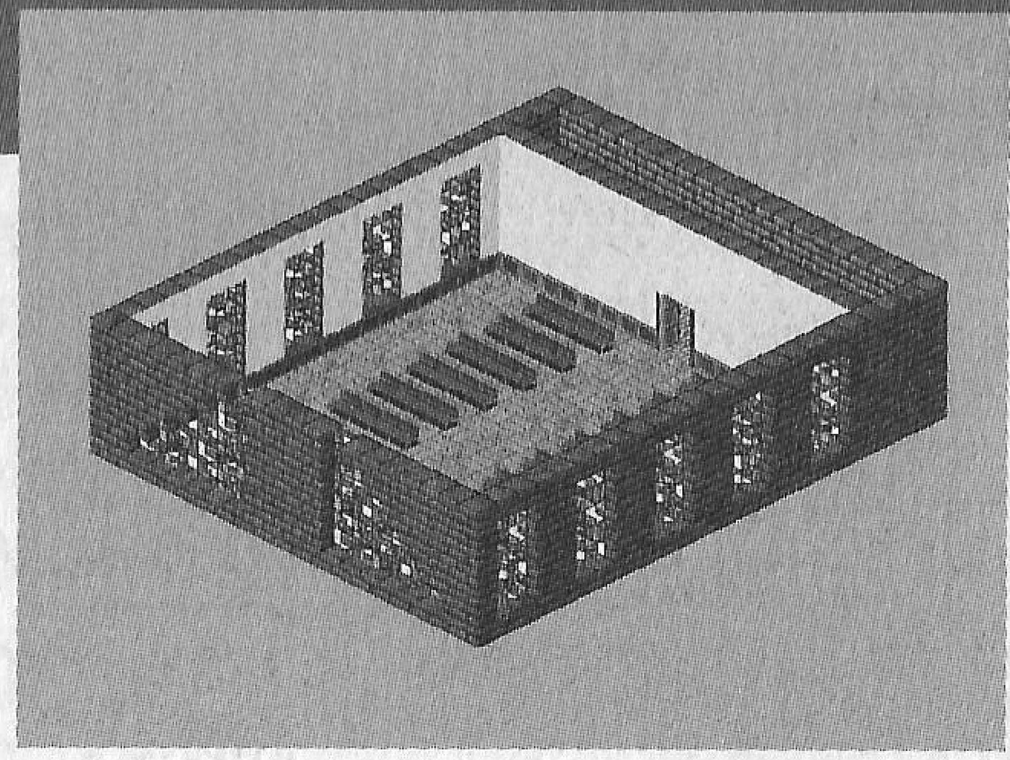


舞踏会やパーティといった華やかな宮廷行事が催される場所である。大広間は、同時に、軍議をはじめとするさまざまな政務の主舞台でもある。ゲームにおいて、大広間は将軍選抜試験の合格率を向上させる効果を持っている。舞踏会やパーティといったイベントが行われることもあるので、こまめにチェックしてみよう。

特殊効果 将軍選抜試験の合格率を向上

建築費	14000G
維持費	40G

礼拝堂



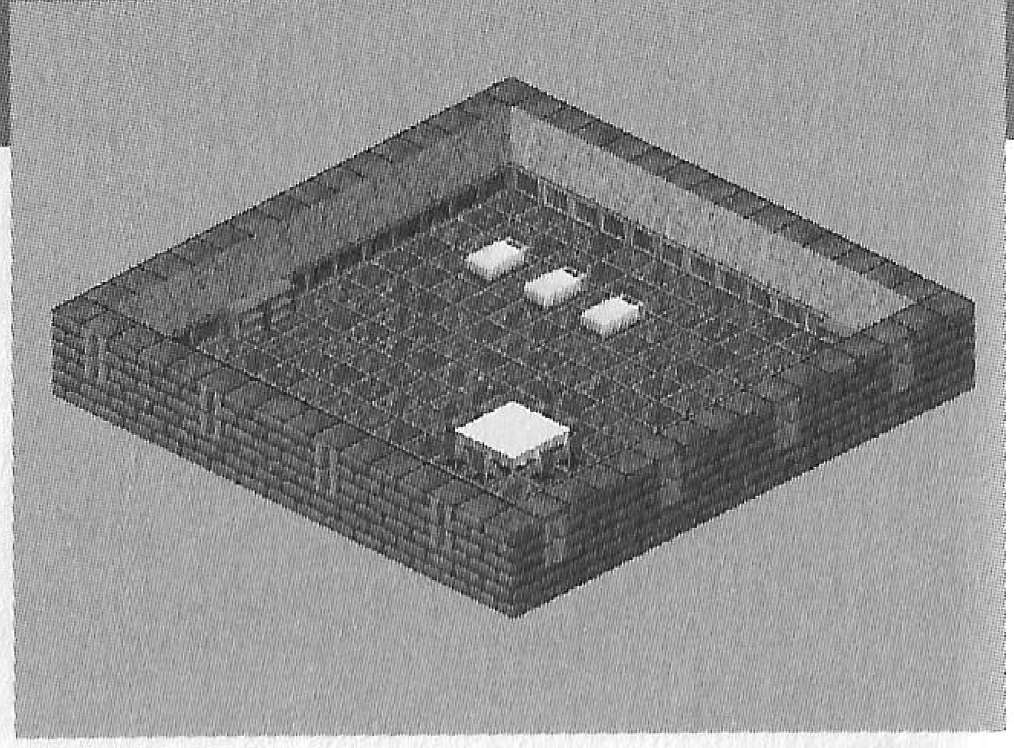
近代以前に生きた人々にとっての信仰は、現在よりもはるかに生活と密着したものだった。騎士や王侯にとってもそれは変わらない。彼らは来る戦いの勝利を、礼拝堂で神に祈ったことだろう。礼拝堂は、将軍選抜試験の合格率を向上させる効果を持つ。ただ、サイズが大きく配置に苦労させられる施設ではある。

特殊効果 将軍選抜試験の合格率を向上

建築費	16000G
維持費	30G

第二章 築城編

騎士舎

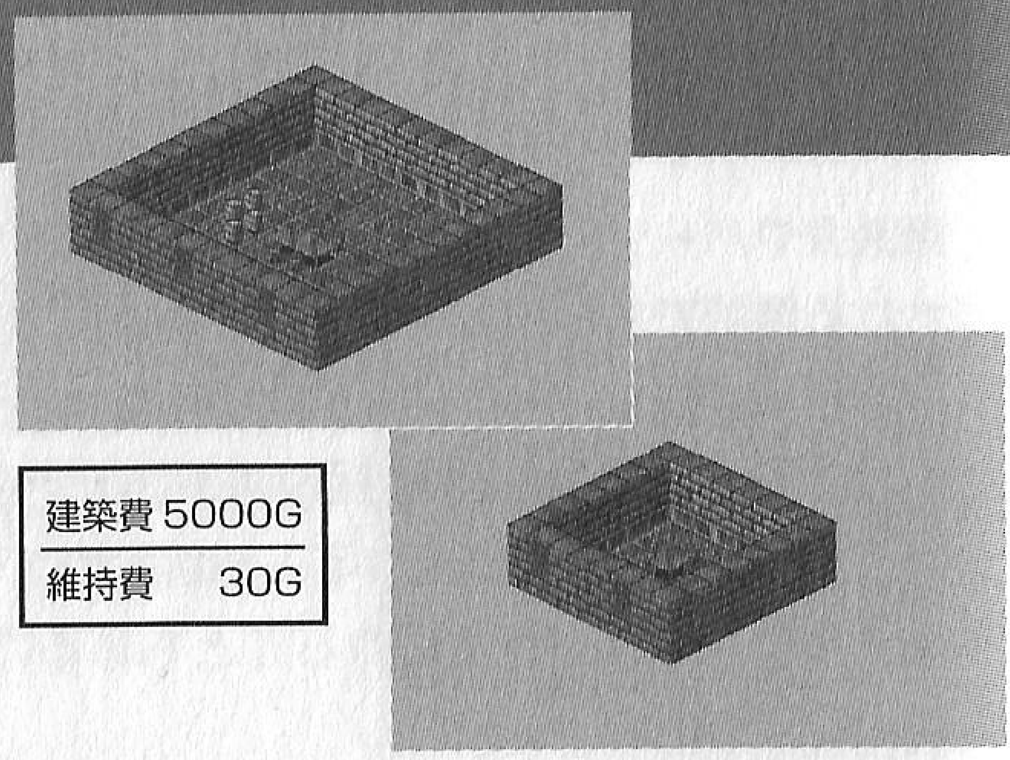


騎士たちの居住区画である。ゲーム中で、毎年4月1日に現れる新しい騎士の登場率を向上させるという効果を持っている。いくら一般兵が余っていても、将軍がいなければ部隊は編成出来ず、未配属の騎士がいなければ将軍の選抜も出来ない。特に、消耗戦を強いられるような状況では、騎士の確保は非常に重要だ。

特殊効果 騎士の登場率を向上

建築費 6000G
維持費 35G

兵舎（大型／小型）



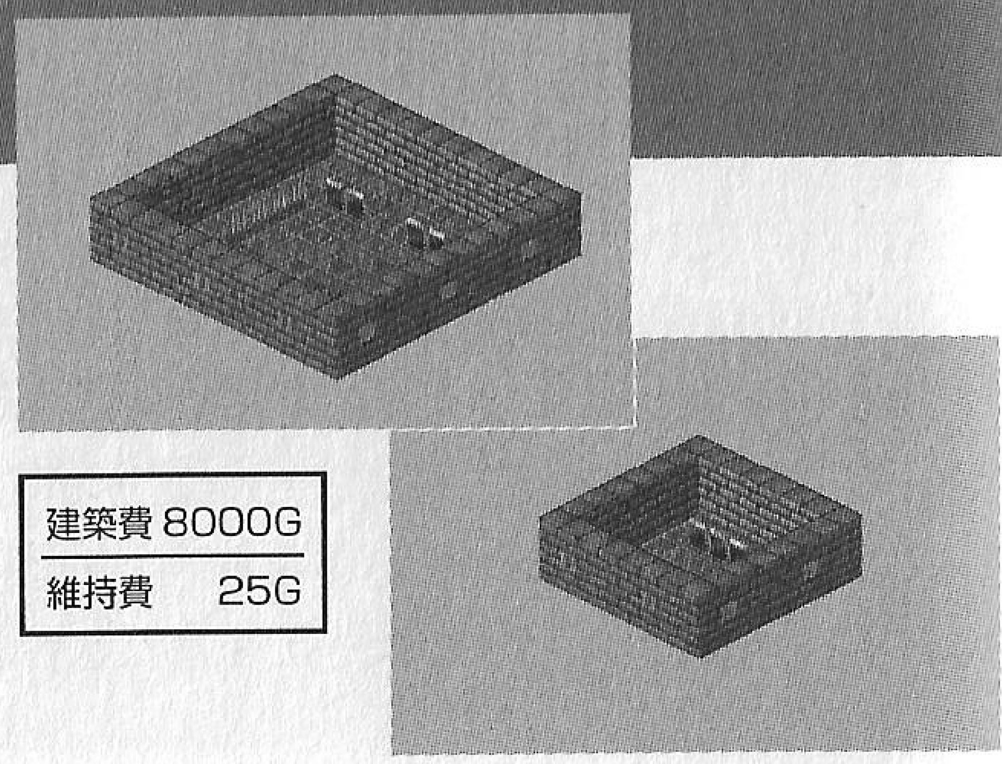
こちらは一般兵たちの宿舎だ。騎士舎と違い、大小2種類の兵舎が用意されている。兵士の集合率を向上させるという効果がある。ただし、兵士の数は、都市の人口にも大きく左右されるので、やみくもに兵舎を増やしても、人口が少ない城では、無駄な投資をすることになる。兵員補充の拠点を定め、効率の良い投資を行おう。

建築費 5000G
維持費 30G

特殊効果 重装、軽装兵の集合率を向上（大型は3倍の効果）

建築費 3000G
維持費 15G

武器庫（大型／小型）



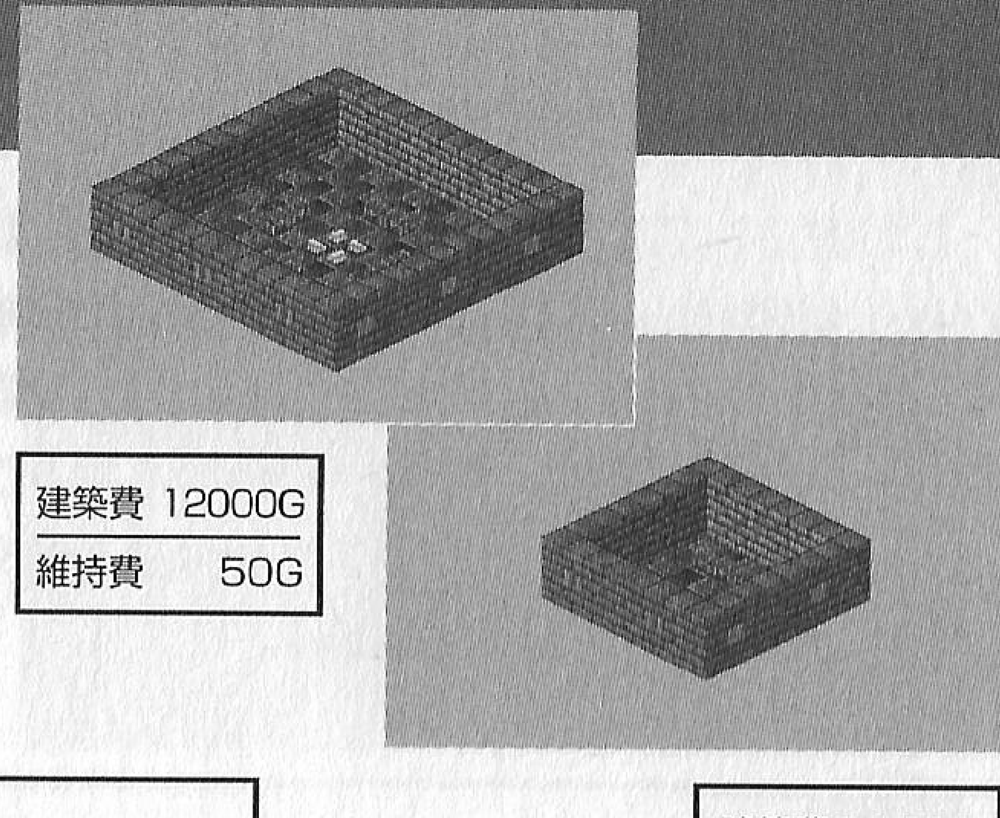
武器庫といっても、ゲーム中の効果はその生産力を向上させることであり、倉庫の数によって武器の保有数が制限されるわけではないので注意（これは武器庫に限らず、他の物資の倉庫でも同様)。大小2種類のバージョンが用意されている。

建築費 8000G
維持費 25G

特殊効果 武器生産力を向上（大型は3倍の効果）

建築費 5000G
維持費 10G

宝物庫（大型／小型）



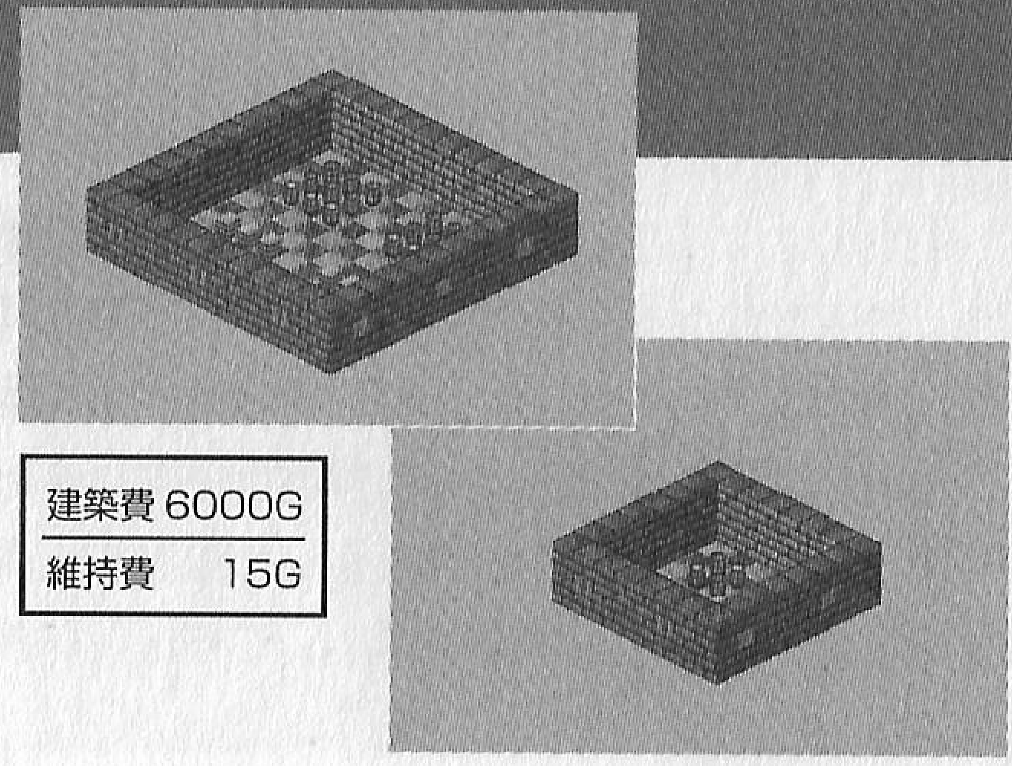
宝物庫は、税率を上げる効果を持っている。とにかく、部隊や設備の維持から生産に至るまで、資金がなければすべて不可能だ。収入を上げるには、人口を増やすか税率を上げるかしかないわけで、この施設は実に重要なものである。これも、大小2つのバージョンが用意されている。

建築費 12000G
維持費 50G

特殊効果 税率が上がる（大型は3倍の効果）

建築費 8000G
維持費 35G

食料庫（大型／小型）



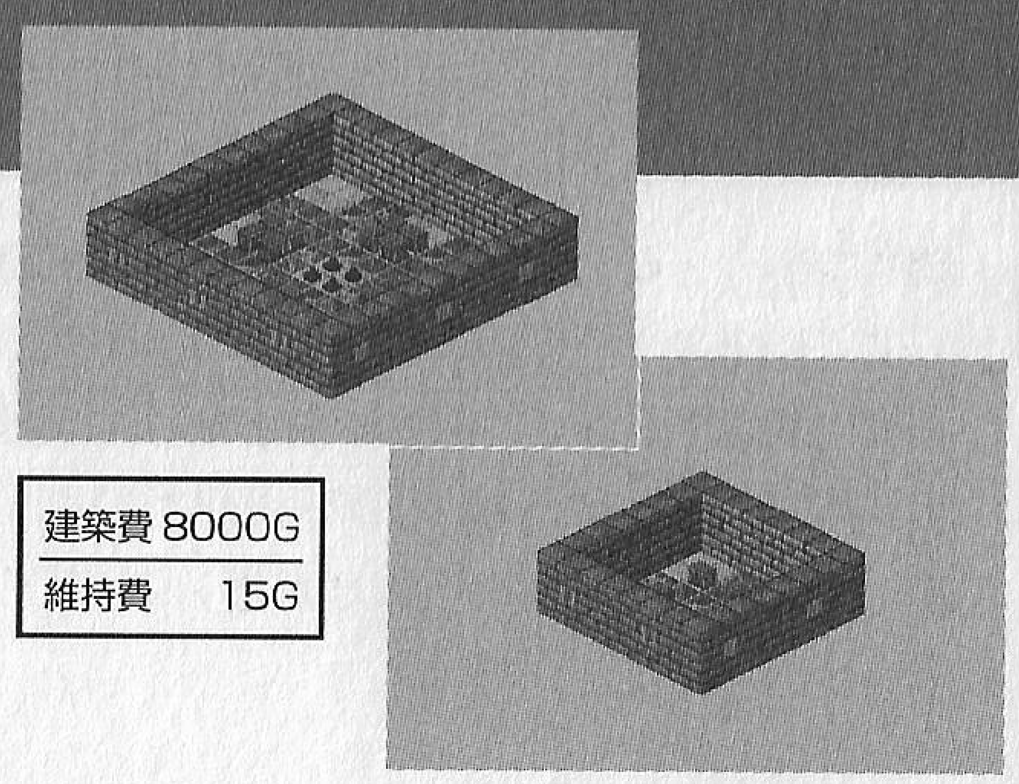
食料庫は、食料生産率を向上させる施設だ。データーとして表面には出ていないが、各都市はそれぞれ特定の属性を持ち、得意な生産分野を持っている。都市属性を見極め、そこにあった施設を建設することが、最善の方法というわけだ。

建築費 6000G
維持費 15G

特殊効果 食料生産率を向上（大型は3倍の効果）

建築費 4000G
維持費 5G

弾薬庫（大型／小型）



他の倉庫と同様に、弾薬庫がはたす役割は、弾薬生産率の向上である。銃や大砲、といった火薬系の兵器は、特に直接戦闘では、運用方法次第で非常に強力な戦力となる。うまく活用して欲しい。弾薬庫も、大小2種類用意されている。いずれの倉庫も、大は小の3倍の効果を持っている。

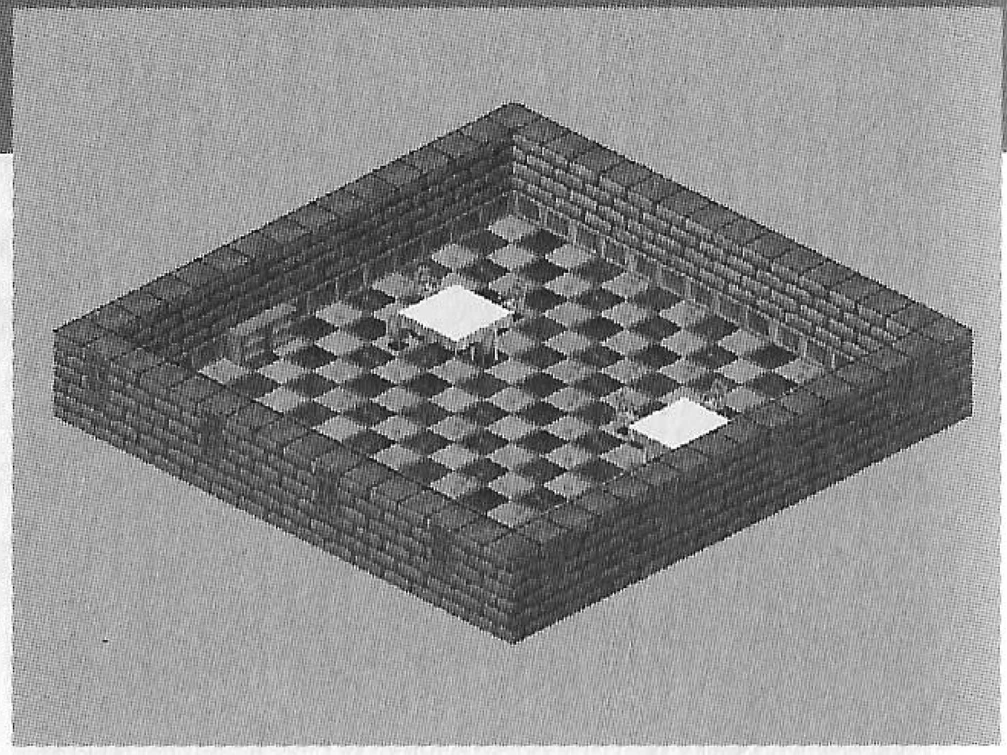
建築費 8000G
維持費 15G

特殊効果 弾薬の生産率を向上（大型は3倍の効果）

建築費 5000G
維持費 10G

第二章 築城編

警備兵舎

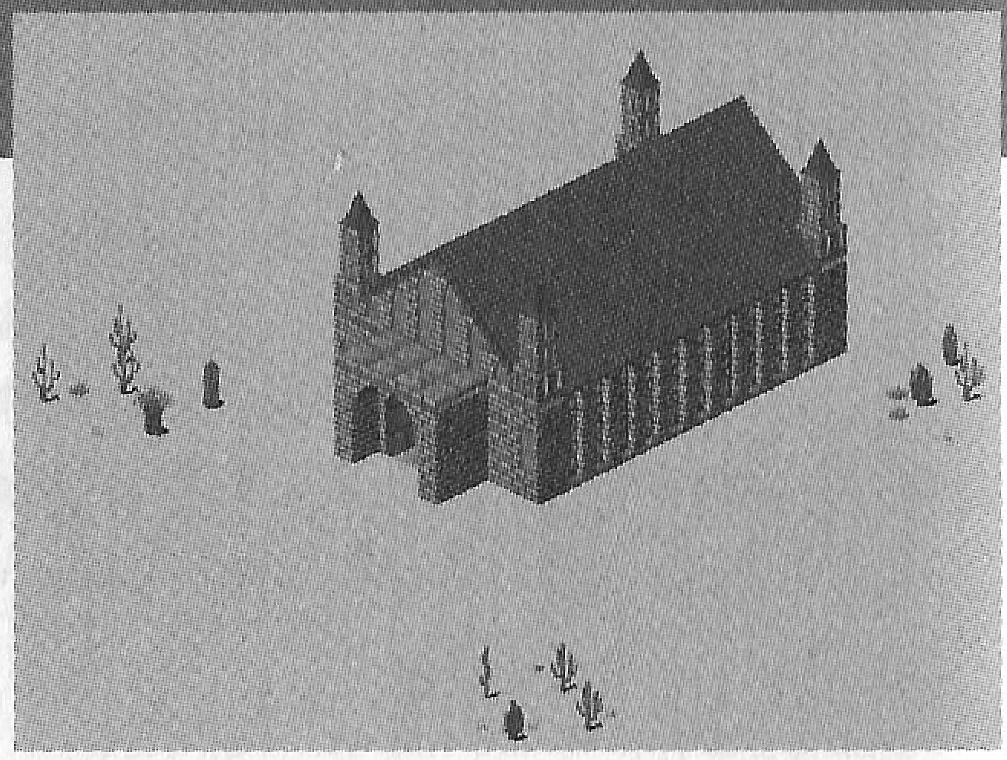


この施設を設置すると、城内に警備兵が配置される。治安が向上することから、人口の増加率が向上する。人口は、すべての生産の基礎となるパラメータであり、それを直接上昇してくれるこの施設は非常に重要だ。また、スパイ捕獲イベントの発生の条件となる施設でもある。

特殊効果 人口増加率を向上

建築費 6000G
維持費 30G

教会

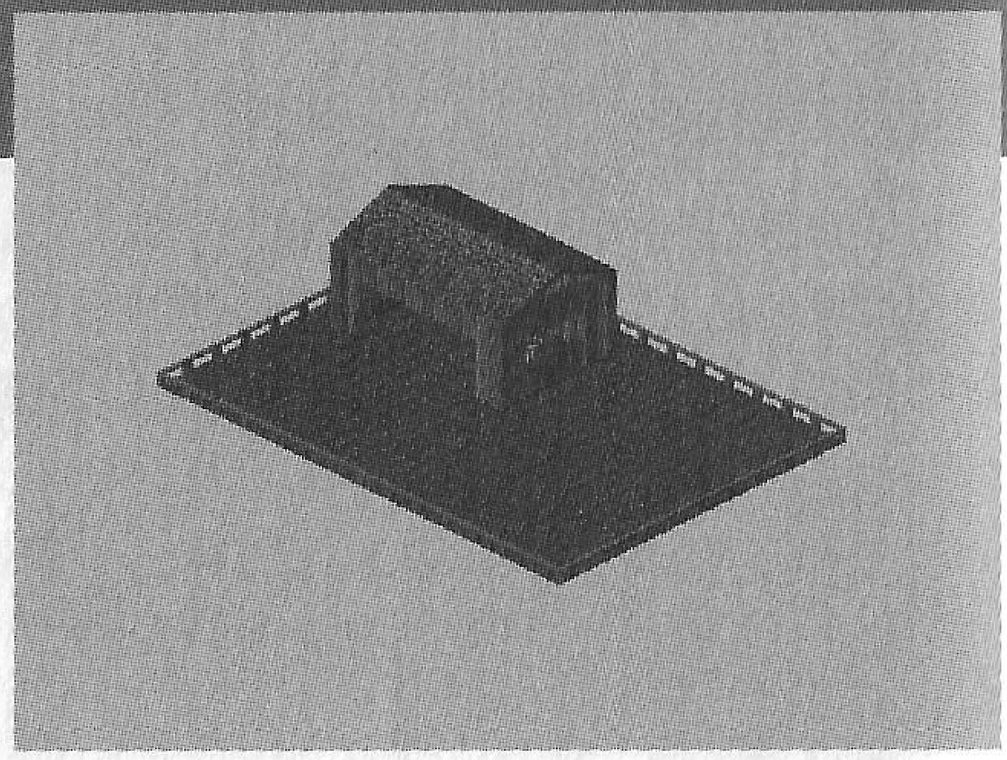


中世の人々にとって、精神的な礎であった教会は、さすがにゲーム中の効果も最も強力なものを持っている。ただし、建築費、維持費とも高価で、サイズも大きく、野外にしか設置出来ないなどと制約も多い。最前線から少し引いた位置の、兵員補充拠点の都市にはぜひ建設しておきたい施設だ。

特殊効果 騎士の登場率を向上／人口増加率を向上／将軍選抜試験の合格率を向上

建築費 20000G
維持費 200G

馬小屋

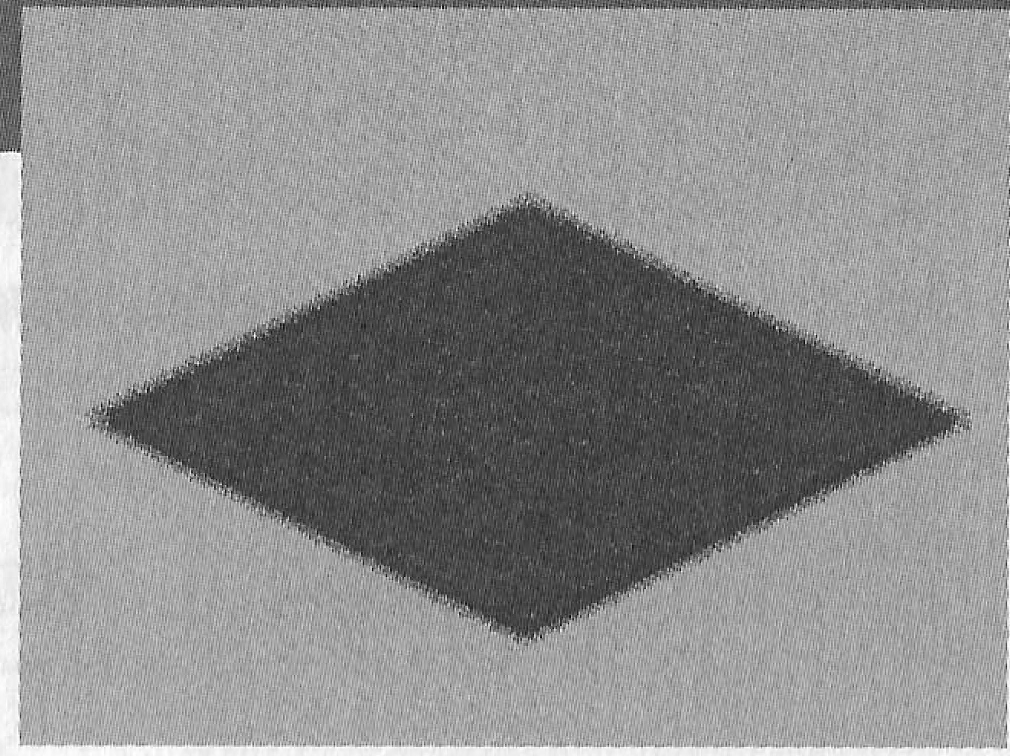


騎兵の馬や、戦車といった乗り物の生産率を向上してくれる施設。設置場所は野外に限定され、サイズもそこそこ大きいため、扱いは少し面倒かもしれない。各城に、最低2棟程度は欲しいが、特定の城に固めて設置し「牧場都市」にしてしまうのもひとつの方法だろう。

特殊効果 騎馬、戦車の生産率を向上

建築費 600G
維持費 80G

広場

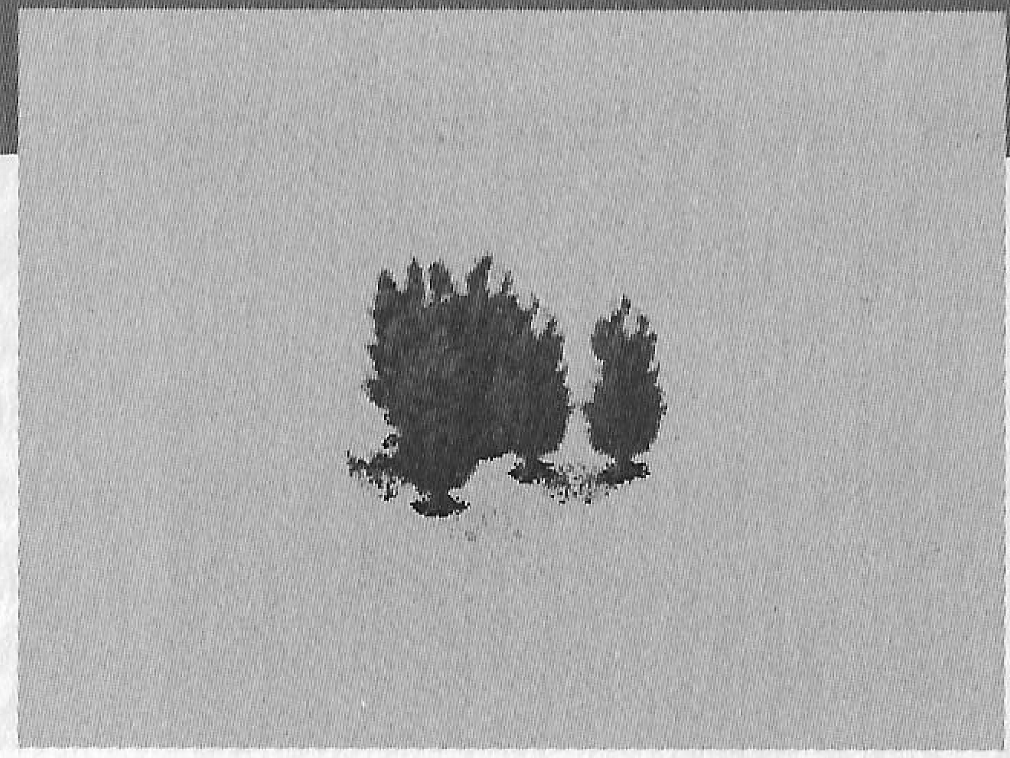


王族や貴族たちの社交場が大広間なら、広場は、平民たちのコミュニティの中心となる場所といえるだろう。収穫祭や新年祭といった、季節行事が行われたり、時には、旅の行商人たちによって市が開催されたり、サーカスがやってきたりと、さまざまなイベントが繰り広げられる場所だ。

特殊効果 イベントに関係

建築費 500G
維持費 10G

植木



一見、何の役にも立たないような気がするが、実は、人口増加率を向上させる効果がある。また、配置次第で、敵軍の進攻をさえぎる防壁の役目をはたすことも出来る。もっとも、やみくもに木を植えすぎて、自軍の動きも取れなくなった、なんてことのないように注意しよう。

特殊効果 人口増加率を向上

建築費 100G
維持費 5G

城の建て方

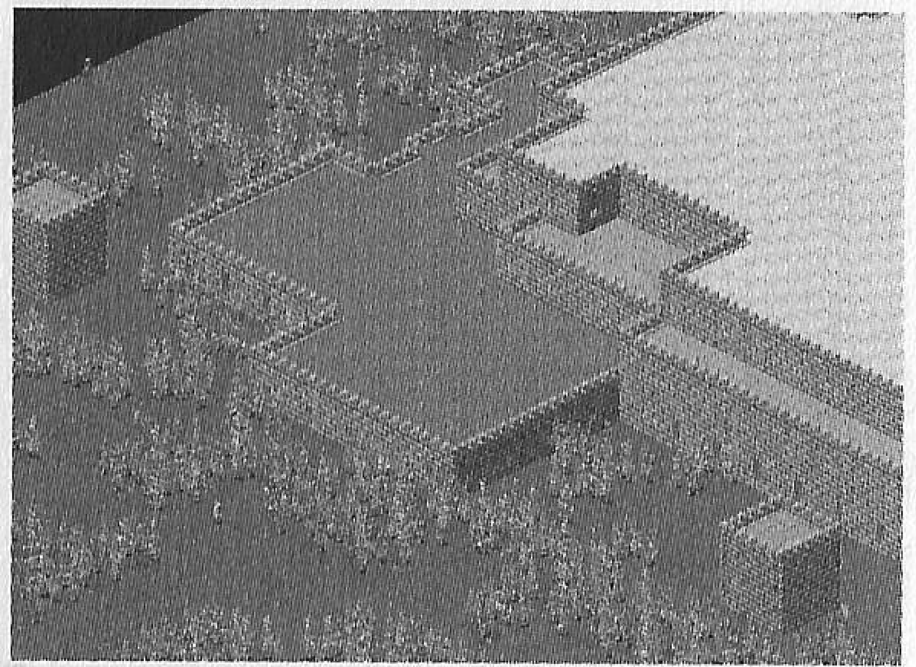
「築城」の操作自体は、そんなに難しいものではない。2、3あるちょっとしたコツを押さえておけば楽勝だ。

築城を行う前に —まず知っておくべきこと—

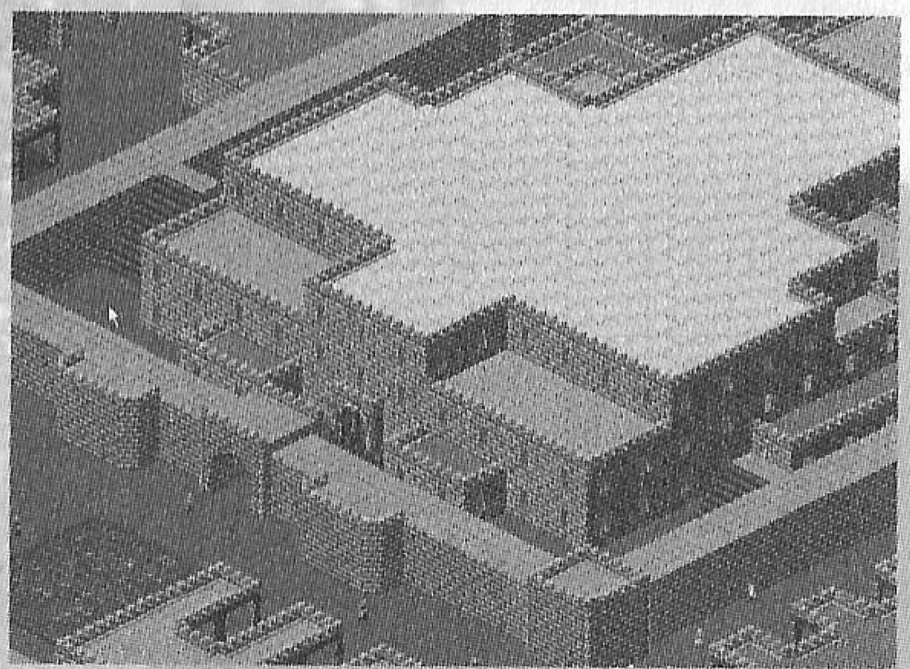
築城を征する者は大陸を征する

大陸に存在する25の城は初期状態でもある程度バランスのとれた造りになっている。しかし、それはあくまでも城単体でみた場合のバランスということを忘れてはいけない。死守しなければならない城は城壁を補強し、兵士・武器の補給もなるべく多く出来るようにするべきだし、反対に敵国に攻め入られる心配のない城では城壁を撤去してでも教会や木を増やし人口の増加を計る方が良い。食料生産率の増加や税率の引き上げも築城によって行われるのだが、最初はその費用の多さにためらいをおぼえてしまうことだろう。だが大陸制覇という偉業は数年やそこらで達成出来るほど簡単なものではないのだ。目の前の勝利だけではなく全てを見通した上で考えれば、それは明らかに投資しておく価値のある行為だということを知っておいてもらいたい。あなたが大陸の半分をまとめあげた時点で、おそらく残り半分のほとんどは敵の一国によって統一されているであろう。その時に相手より少しでも優位に立つためにもやはり築城という作業は必要なのだ。また、自分の目的に合った城を設計出来る力を手に入れるということは、同時に初期状態の城がどのような特徴をもっているのかを見極める力をも持つことになる。そうすれば攻城の際に役立つだけではなく、効率の良い生産・輸送を的確に行えるようになるのだ。特に序盤戦ではその力が大いにあなたを助けてくれるだろう。この章では各建築物の効果や築城のためのアドバイスが詳しく記されているので、良く読んで十分にその知識を活用して欲しい。

「築城を征する者は大陸を征する」この言葉をしっかりと心に刻んでおけば、勝利の女神は常にあなたに微笑みかけてくれるだろう。



↑天然の要塞レンジェ。多くの城と異なって、城壁のかわりに森林がその役目をはたし敵の進攻を阻む。



↑城塞都市ブリストガム。シナリオ1では死守しなければならないこの城。城門を減らすのもひとつの手。

既存の城を改装する

築城の基本をマスターするために…

一見複雑そうに見える「築城」だが、実際の操作は必要なパーツを選択し、建築ウィンドウに表示された縮小マップに配置していくだけと、シンプルなものだ。ただし、パーツ配置にはいくつかの制限事項が存在している。

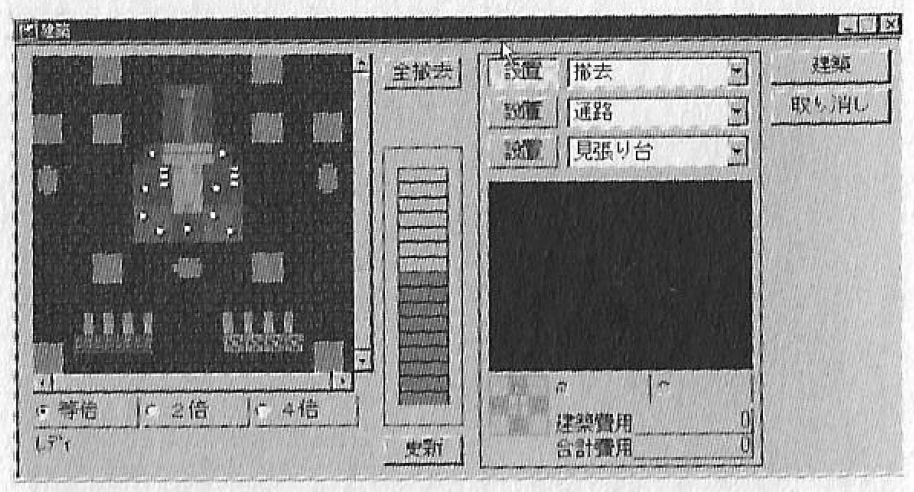
まず、すでに配置されているパーツを撤去する時の制限だ。撤去したいパーツの上の階に、他のパーツが存在している場合、そのパーツは撤去することが出来ない。必ず上の階のパーツを撤去しなければならないのだ。撤去にも費用は必要だから、場合によっては思わぬ浪費を強いられることになる。

次に、すべての部屋は、かならず通路に面した場所に配置されていなければならない。通路に面していない部屋が存在すると、「建築」ボタンをクリックした時に「通路に面していない部屋が存在します」とのダイアログが表れる。その場合は、もう一度適切な位置にパーツを配置しなければならない。

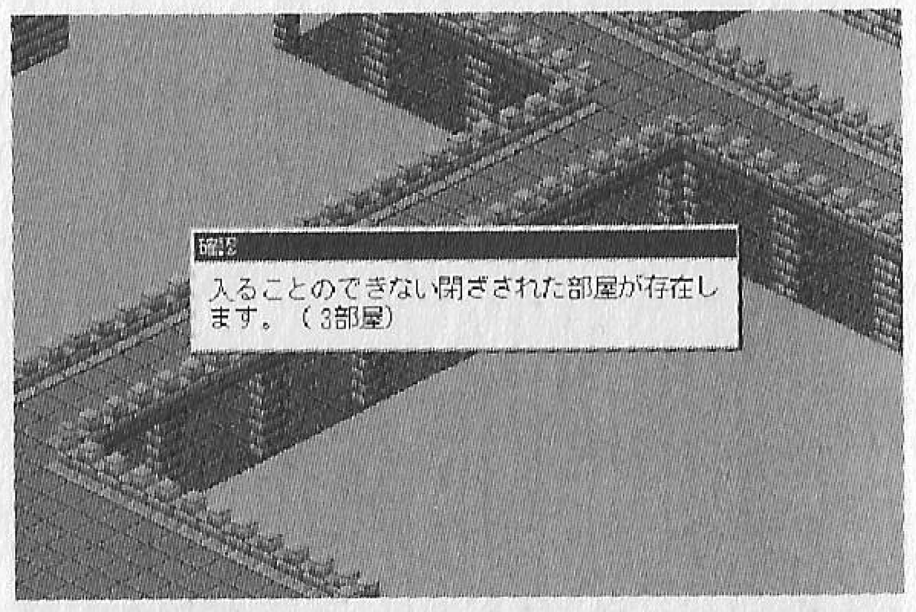
また、常識で考えれば当然なのだが、2階以上がある城を建築した場合は、階段も設置しなければならない。とにかく、入ることの出来ない部屋が存在してはだめなのだ。特に犯しやすいミスは、野外に部屋を配置する時だ。この場合でも、やはり通路（1マスだけでも良い）をつないでいないと、入口が作られないため、部屋に入れないことになってしまう。

上記の制限事項を守れば、配置するアイテムは、どれを何個おいてもかまわない。ただし、必ず1個の王室は配置されていなければならない。それ以外のアイテムは、どれを何個おいても構わない。王室以外、全て通路の城でも、一応建築することは可能だ。もちろん、そんな城を作っても、単なる資金の無駄遣いなのは間違いないが…。

以上のことを踏まえて、まずはすでにマップに配置されている城を改造してみよう（その前に、現在のゲームデータをセーブして置くことを忘れずに）。とにかく、最初は無茶苦茶でもかまわない。操作に慣れることが肝心なのだ。うまくいかなければ、何回でもデータをロードし直してチャレンジすれば良いのだから。



↑上の階に他のパーツが置かれた状態では、パーツの削除は出来ないので注意すること。



↑入れない部屋が存在する場合は、このダイアログが警告してくれるはず。

TIPS

○各コマンドに慣れるためにも、まずは実際に「建築」してみる。
○パーツは、上に別のパーツが乗っている状態では削除出来ないことに注意。
○入室出来ない、入口のない部屋を作ってはいけない。

既存の城を改装する

何が必要なのか ―機能と要素を考える―

次に、もう少しはっきりとした目的を持って、城の改造にチャレンジしてみよう。

城には、ゲーム上さまざまな機能が与えられている。資金（税）の徴収、将軍や兵士の補充、食料、武器、弾薬などの軍事物資の生産……。場内に配置されたパーツには、そうした機能に直接影響を及ぼすものがいくつも用意されている。たとえば、収入を増やしたいなら、宝物庫を配置すれば良いし、武器をもっと生産したいなら、武器庫を配置すれば良いのだ。

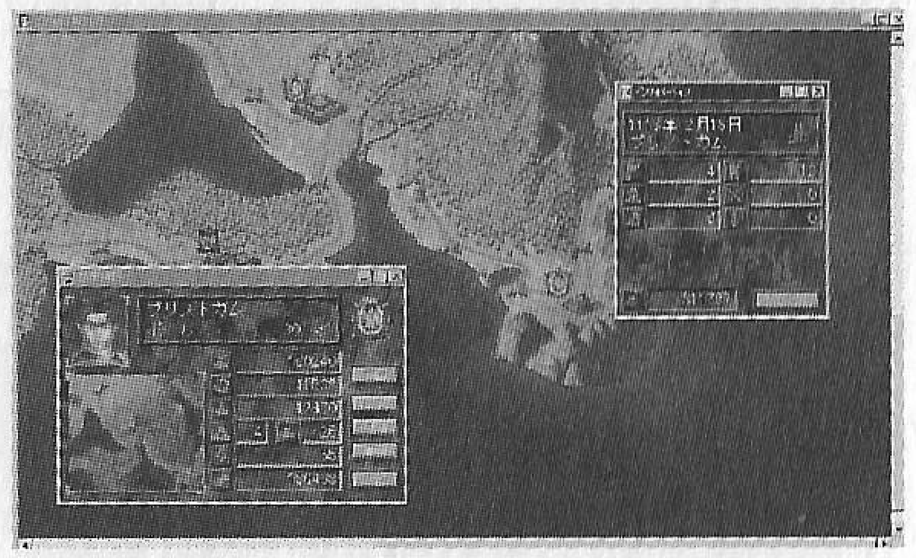
だが、そうしたパーツの存在以外にも、城の能力を決定する要素は存在する。

まず、執政官の能力がそうだ。能力の低い将軍を執政官として使用すると、毎月の収入額が通常の値より低下する場合もあるのだ。

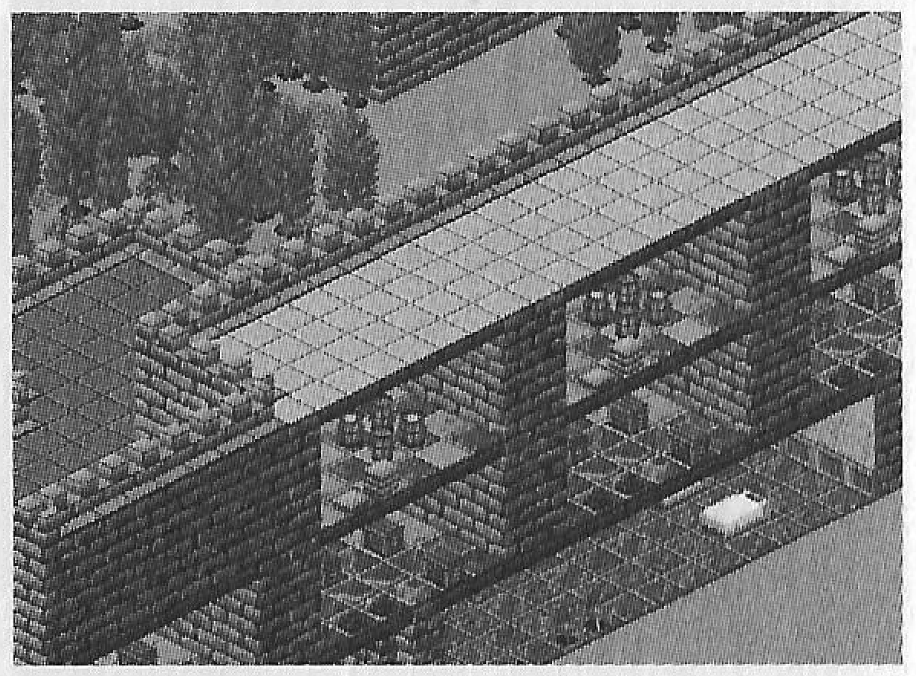
次に、城の人口も、多くの項目に影響を与える。基本的に人口は多ければ多いほど良いと考えてもらって良いだろう。教会や警備兵舎といったパーツを配置することで、人口の増加率を向上させることが可能だ。そしてもうひとつ。実は、各城に「商業都市」や「農業都市」というような、固有の属性が与えられており、属性にあった物資は、効率よく生産出来るようになっているのだ。

城マップや築城マップで、もういちどどんな施設が配置されているか確認してみよう。大部分の城では、その属性に従った効率の良い生産が出来るように、配置されている。その施設も、ある程度、性格付けがなされている。要は、その性格を読み取って、それに従った改造を行えば良いのだ。

もちろん、実際のシナリオでは、戦況次第では、必ずしも城の属性にそった運用が出来ないような局面にでくわすこともあるだろう。ある程度、各城がフレキシブルにどんな状況にも耐えうるように作っておくことも必要だ。だが、戦略的な見地から見れば、各城に機能を分業化させ、おたがいに補完し合わなくては、いずれ大きな壁に突き当たる。そういった意味で、城の属性を見極め、機能をはっきりさせることは非常に重要なのだ。



↑城にはそれぞれ、属性が定められている。属性に合った生産を中心に行えば、効率の良い生産が可能だ。



↑まず、その城にどんなパーツが多く配置されているか確認しよう。だいたいの属性が見えてくるはずだ。

TIPS

○各土地の属性を見極めることが重要。属性にあったパーツを配置すると生産効率は大きく上昇する。
○城ごとに、機能を分化させて分業体制を作ることが、攻略をスムーズに進めるコツだ。

第二章　築城編

パーツをどう配置するか？

とりあえず、フィールド上にパーツが配置されていれば、そのパーツに与えられた効果を獲得することは出来る。では、手当たり次第にパーツを置いていけば良いのかというと、そんなに甘くはない。無造作なパーツの配置は、手痛い敗北の原因となりかねないのだ。

直接戦闘では、王室を敵に制圧されると、その時点で敗北してしまう。城壁を張り巡らし、屈強な師団を配備しても、城門を入って、正面の玄関を抜ければ、すぐ右に王室の入口がある－というような配置では、あっという間に城は落ちてしまう。

初期状態の城の中には、実際そうしたレイアウトのものがいくつか存在する。攻めるのが楽だった城は、敵にとってもそうなのだ。

王室はなるべく上の階に配置する、敵の進入が難しいように、門や玄関の位置を工夫する、自軍が展開出来るスペースを城内に確保する、などといった防衛のための工夫が必要だ。

コンピュータが担当する各国家は、用意された城をカスタマイズすることはない。築城コマンドは、あなただけに許された特権ともいえるコマンドなのだ。このアドバンテージを活用出来なければ、大陸の制覇は非常に苦しいものになることは間違いないだろう。

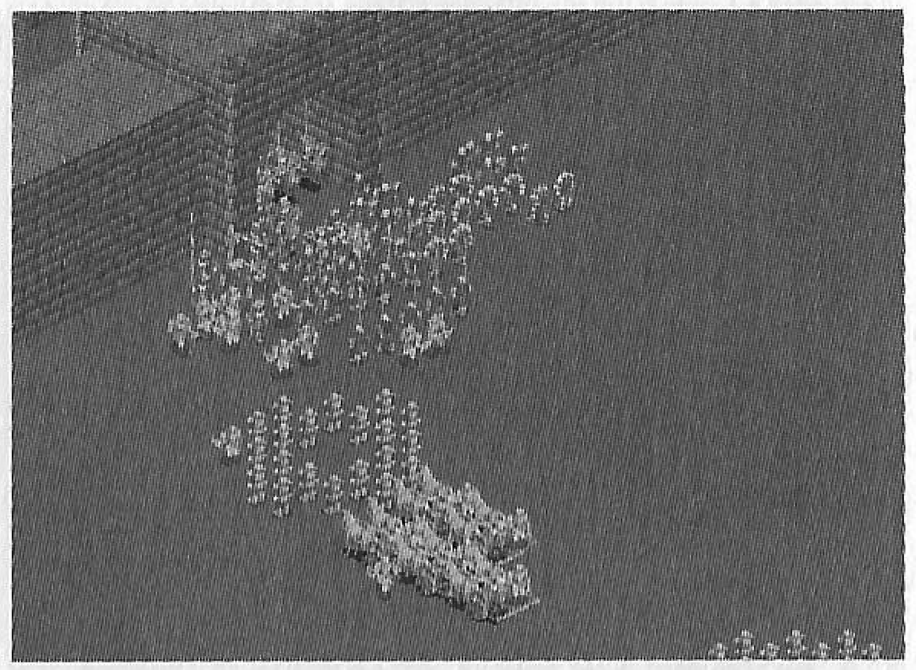
拡張性を考える

パーツの配置に関してはもうひとつ考えておきたいことがある。それは、いかにして、城に柔軟な拡張性を与えるか、ということだ。

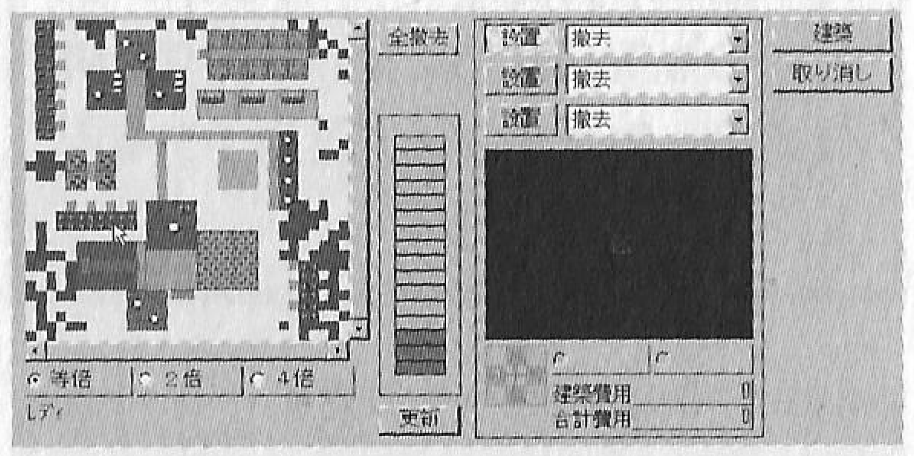
パーツは撤去するだけでも資金がかかる。先に述べたとおり、下に配置されたパーツは、その上にあるパーツを撤去してからでないと、撤去出来ない。そういう無駄な出費は、どこかの国の政府にでも任せておけば良いのだ。

必要最小限のパーツで基本の建物を作り、拡張部分をコンポーネント化するのはひとつのやり方だ。そのコンポーネント部分を戦況に応じて取り替えていけば、最小限の出費で、城の改造が可能になる。

とにかく、刻々と変わる戦況に柔軟に対応出来るように城を作ることは非常に重要な戦略のひとつなのだ。



↑敵の進入しにくい配置を考えることはもちろん、自軍の展開するスペースも十分に確保しておこう。



↑特定の種類のパーツをまとめて、コンポーネント化すると、後のカスタマイズが楽になる。

TIPS

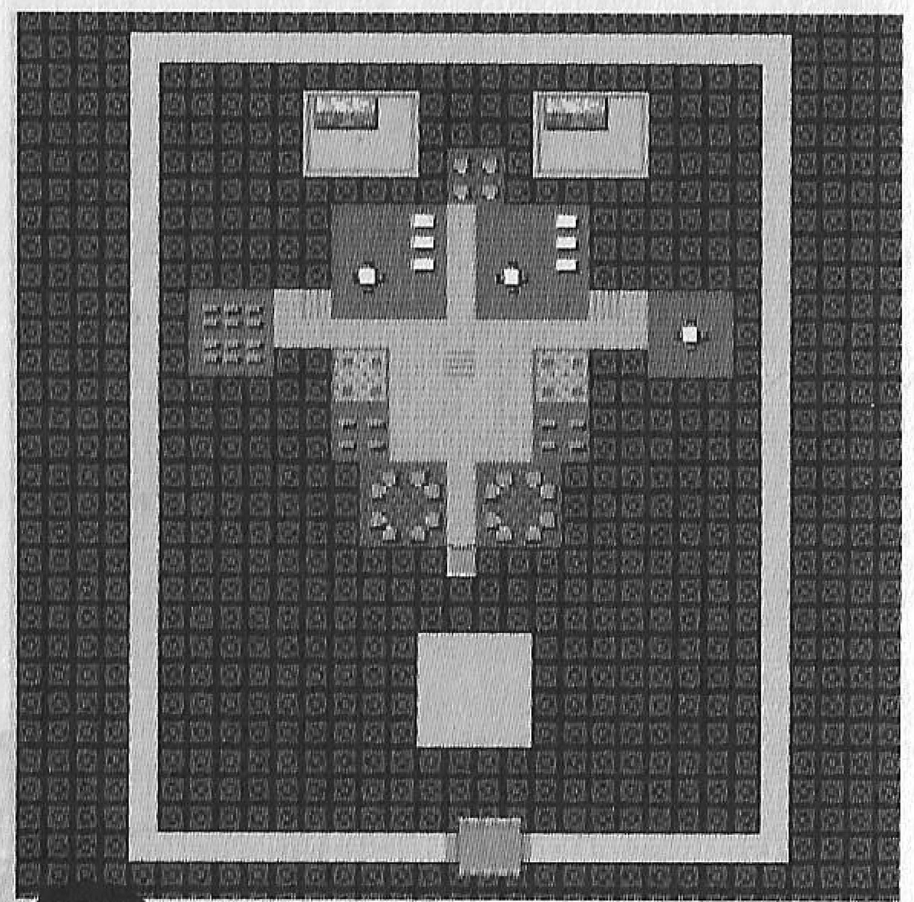
○やみくもにただパーツを置けば良いのではない。敵の進行経路や、自軍の展開位置なども十分考えて、城を設計することが重要になる。特に、王室が一気に落とされるような配置は、非常に良くない。
○城の拡張性を確保するため工夫が必要だ。たとえばパーツを機能ごとにコンポーネント化するのもひとつのやり方。戦況の進展に合わせ、柔軟なカスタマイズを可能にしたい。

第二章　築城編

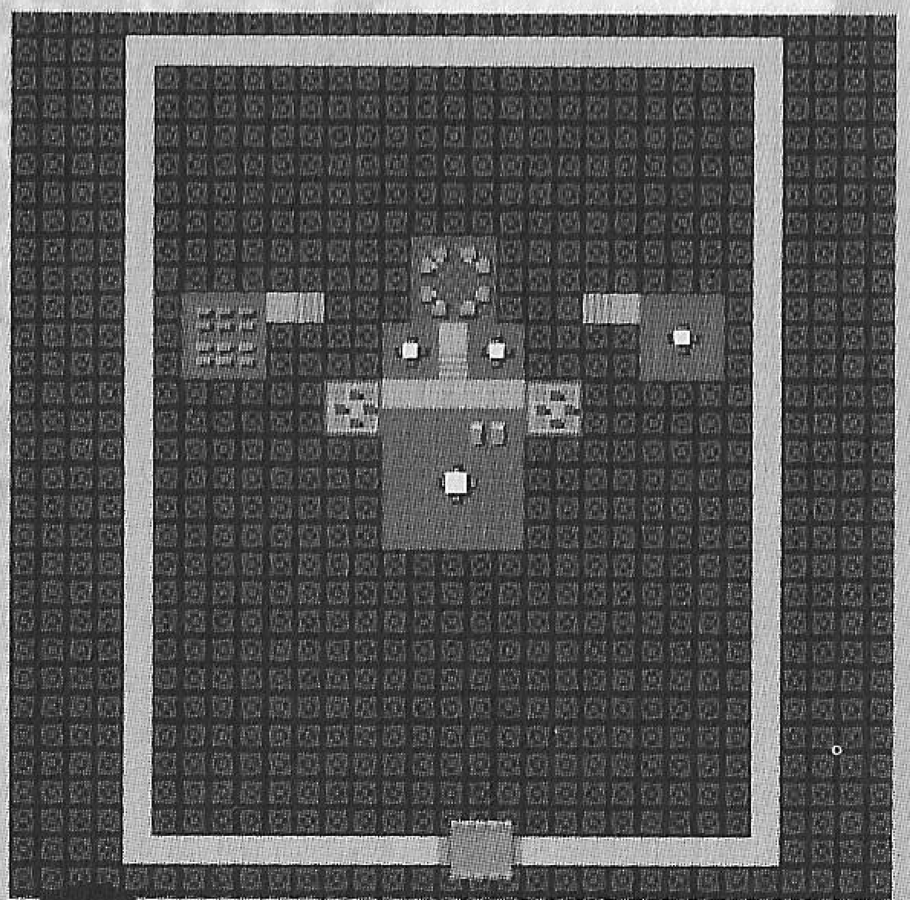
新たな城を作る —実践・築城編—

計　画

○序盤の、手持ちの城が少ない時期を考慮した万能型の城にする。ただし、器用貧乏にならないように注意。
○防御能力の強化を目的に、城壁、塔は設置する。同時に、城内にも部隊が配置出来るスペースは確保する。
○後の戦況の変化に柔軟に対応出来るよう、カスタマイズ性を十分考えた作りがのぞましい。



1F ↑主建築物内には撤去の可能性の少ない施設を配置した。別棟の倉庫、兵舎にも注目。



2F ↑2階に王室が配置されているのは、敵の進入を考えて。シンプルにまとまっている。

機能を考えパーツを選択する

実際のプレイ中は、既存の城を改造し、カスタマイズしていくだけでも、かなり楽に戦えるようになる。城を「全撤去」して、一から建て直す機会はそう無いかもしれない。だが、全てを自分で作り上げた城で戦うというのは、用意された城を使っての戦いとはまた違った楽しみがある。せっかく用意された機能なのに、一度も「全撤去」のボタンをクリックすること無しに終わらせるのも何かシャクではないか。

そこで、ここでは実践編として、一から城を計画し、建築してみることにしよう。

まず最初に、どんな城を建てたいのか考えよう。防御力重視か、武器弾薬の補給拠点なのか、それとも収益重視でいくのか……？　今回は城の少ない序盤の戦いを想定して、一応万能型（悪くいえば、特徴のない城だが）の城を作ることにした。

とにかく、まず資金がなければ何もできないので、宝物庫を小型に換算して10個分（大3個、小1個）作った。これで税率は20になり、まずまずの収入が確保できる。都市人口は一応中規模、8万人程度はいると仮定すると、この人口なら食料庫は2つでもなんとかなるはずだ。

高価な騎士兵より、序盤は安価な歩兵を確保したい、と思ったので、騎士舎、馬小屋は2個づつとし、代わりに、兵舎、武器庫をやや多めにした。同様の理由で、弾薬庫も大1個と少な目だ。

防御力アップのため、城の周囲には城壁を築いておいた。ただし、コストを考えて塔は作ることは見送った。

なんとなく、小じんまりとした城だが、それなりに形にはなっているはずだ。スペースに余裕があるので、広場を設置することにする。取りたてた効果はないが広場では、様々なイベントが発生する場所。前回のプレイで見逃したイベントにも出会えるかもしれない、そう思ったからだ。

このようにして、だいたいの城の仕様が決定した。あとは、この仕様に従って、実際に建築マップ上にパーツを配置していくだけだ。

完成

下が実際に完成した城のマップだ。使用したパーツの構成にはこれといって特徴はないが、その配置にはちょっとした仕掛けを考えた。機能のコンポーネント化だ。主建造物を最小限に小さくし、今後カスタマイズする可能性のある部分をまとめて配置したのだ。これにより、城を増改築する場合でも、最小限の変更ですませられる。

一応、それらしく城壁がめぐらされているが、実は、防御能力に関してはちょっと詰めが甘い部分が多いのも事実だ。たとえば、城門と玄関の配置。現在の配置では、城門を突破されたら、一気に王室を落とされる可能性が少なからずある。まあ、空間にはかなり恵まれているので、城内にも十分な味方部隊を配置出来るし、もともと小ぢんまりとまとめた城なので、後の改造もかなり楽なはずだ。

とりあえずは、この程度のラフな城でも、運用次第でそれなりに使える。何より、自分で作った城というのは、それだけで愛着が湧くものだ。それだけに、落城した時のショックも大きいかもしれないが。

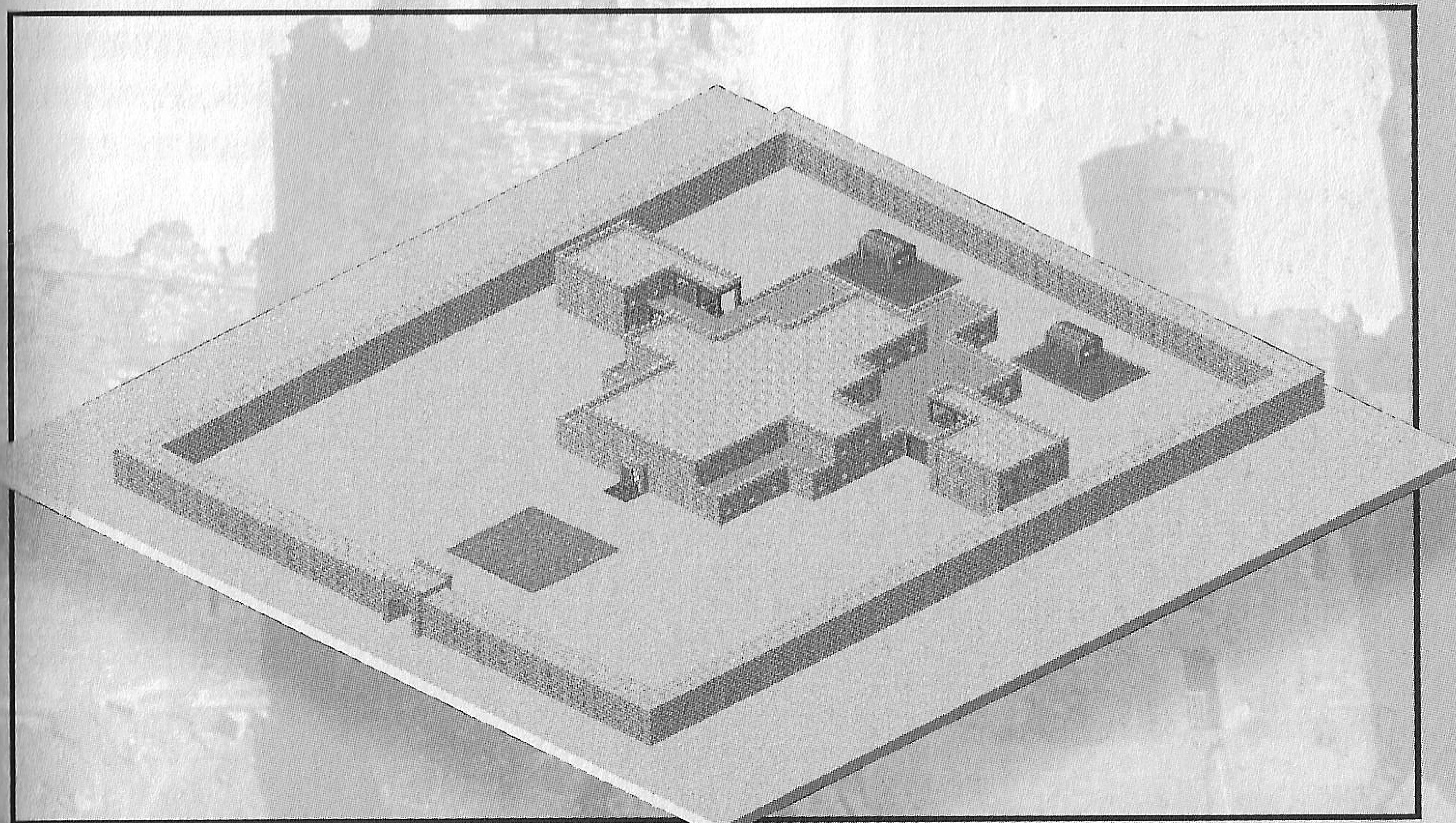
ここまで述べたことを参考に、実際に自分の城で『ブリッツシュトラーセ』を戦ってみて欲しい。戦闘だけではない、このゲームの奥の深さが改めて感じ取られるはずだ。

DATA

使用した城パーツ：王室（1）、宝物庫大（3）、宝物庫小（1）、武器庫大（2）、武器庫小（2）、弾薬庫小（2）、食料庫小（2）、馬小屋（2）、兵舎大（2）、兵舎小（2）、騎士舎（2）、広場（1）、城門（1）、城壁B（97）、通路（57）、階段（3）、玄関（1）
総建築費：137100

TIPS

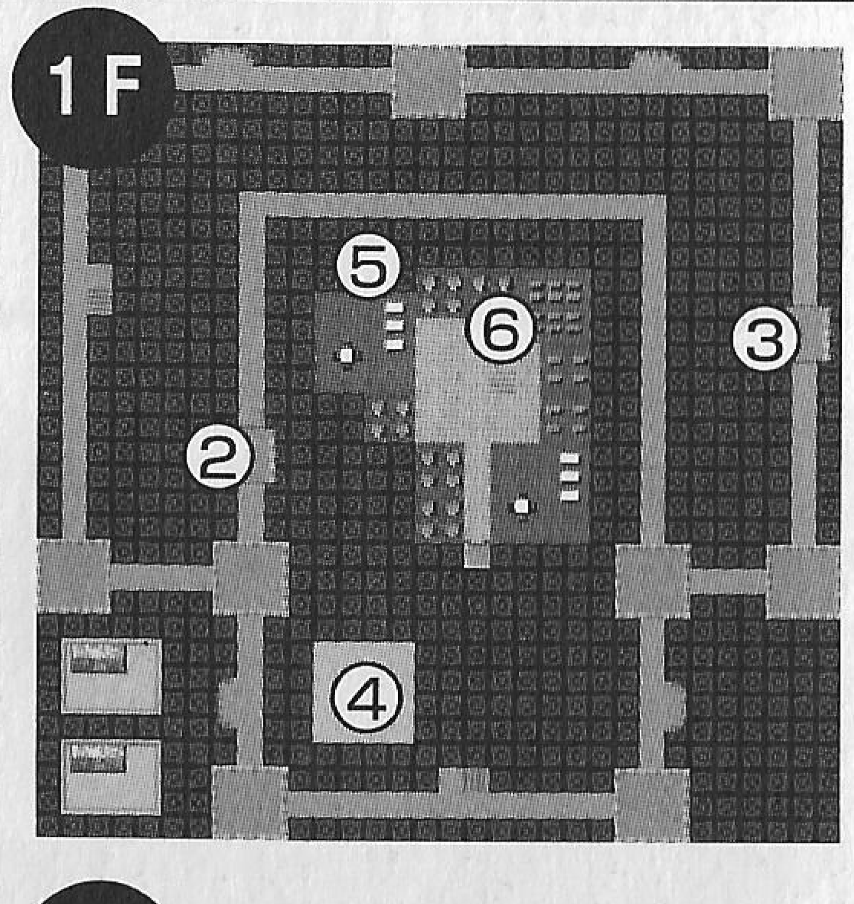
○建築する城のイメージを考え、必要なパーツを選択する。
○後のカスタマイズ性も考慮する。機能のコンポーネント化も有効。
○とにかく建築してみる。改造は、後からでも出来る！

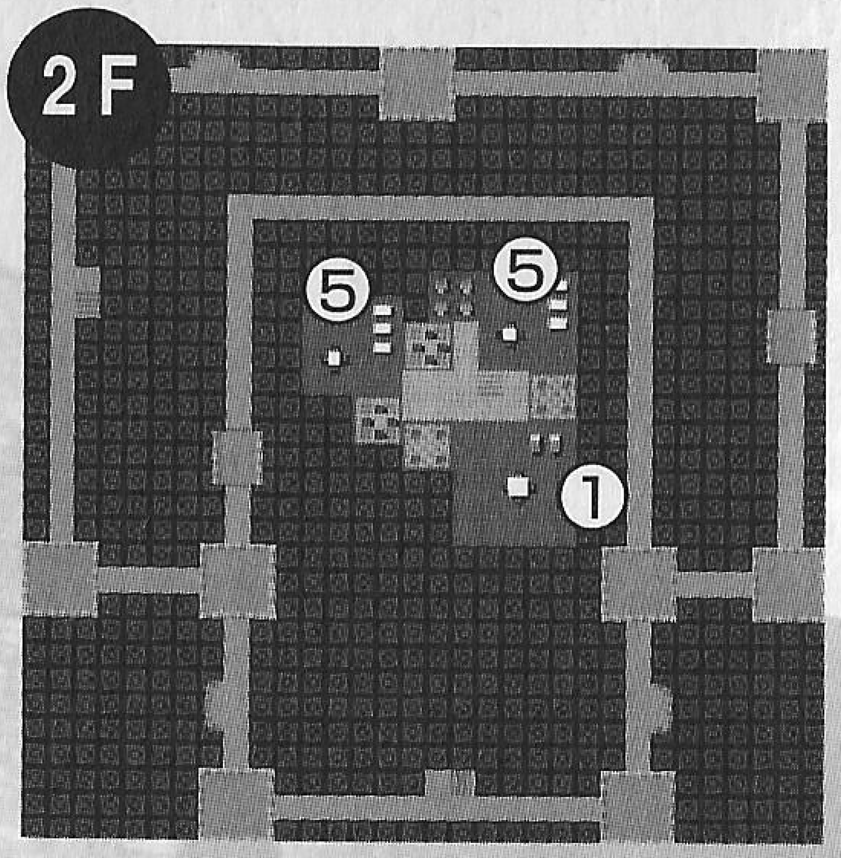


目的別築城サンプル集

実際に自分で城を作ってプレイしようというプレイヤーのために
4種類の城サンプルを用意してみた。ぜひ参考にしてみてほしい。

最前線の城 ―防衛力の強化―





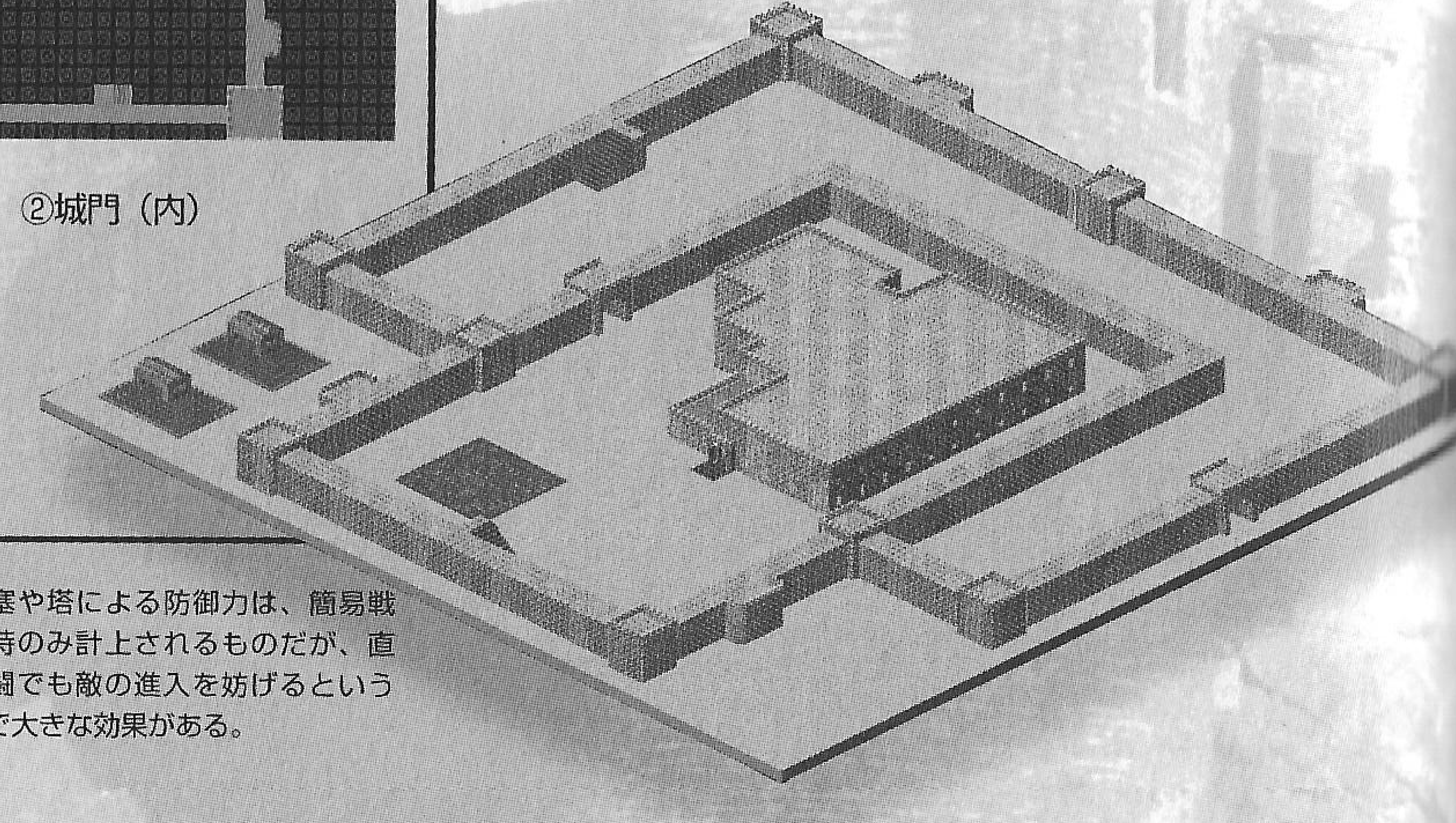
①王室　②城門（内）
③城門（外）
④広場
⑤騎士舎
⑥内階段

城の防衛力を強化するための基本は、城壁や塔を作ることだ。城壁や塔が防御力そのものとして計算されるのは、簡易戦闘を行う時のみだが、直接戦闘時でも、これらの施設は敵の進軍を阻んだり、有利な位置からの戦闘を可能にしてくれる。

作例の城では、城壁を二重に張り巡らしてある。城門は、外側の城壁、内側の城壁とも、ひとつだけ設け、敵の進入方向を限定した。また、城門の位置も一直線に配置せず、敵の進軍を困難にしている。もっとも、あまりやりすぎると、自軍の移動もままならなくなるため、極端な配置は避け、部隊の配置、展開スペースも確保している。

一応全ての物資が最低限は城内だけで確保出来るように、倉庫類は一通り設けてある。

一から築城を行わなくても、新たに占領した城が城壁も持たないむき身の状態なら、最低限の防御施設は増築すべきだ。戦線が移動し、敵襲の心配がなくなった時点で、城壁を撤去し、生産施設を設置するのだ。



→城塞や塔による防御力は、簡易戦闘の時のみ計上されるものだが、直接戦闘でも敵の進入を妨げるという意味で大きな効果がある。

練兵場 ―兵員増強のための城―

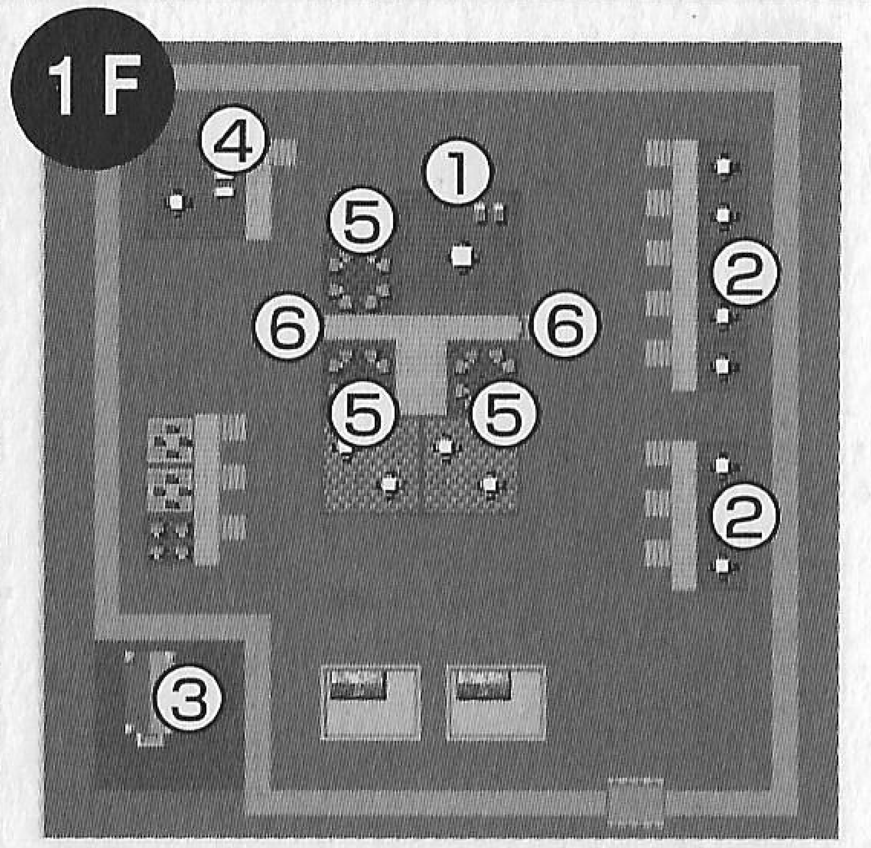
全ての城を卓越した戦術であっという間に落としてしまえるほどの知略家なら、兵員の補充など考えなくても大陸を制覇出来るかもしれない。しかし、現実にはなかなかうまくはいかない。連戦が続けば兵員は不足し、補充兵も底を尽いてしまう。

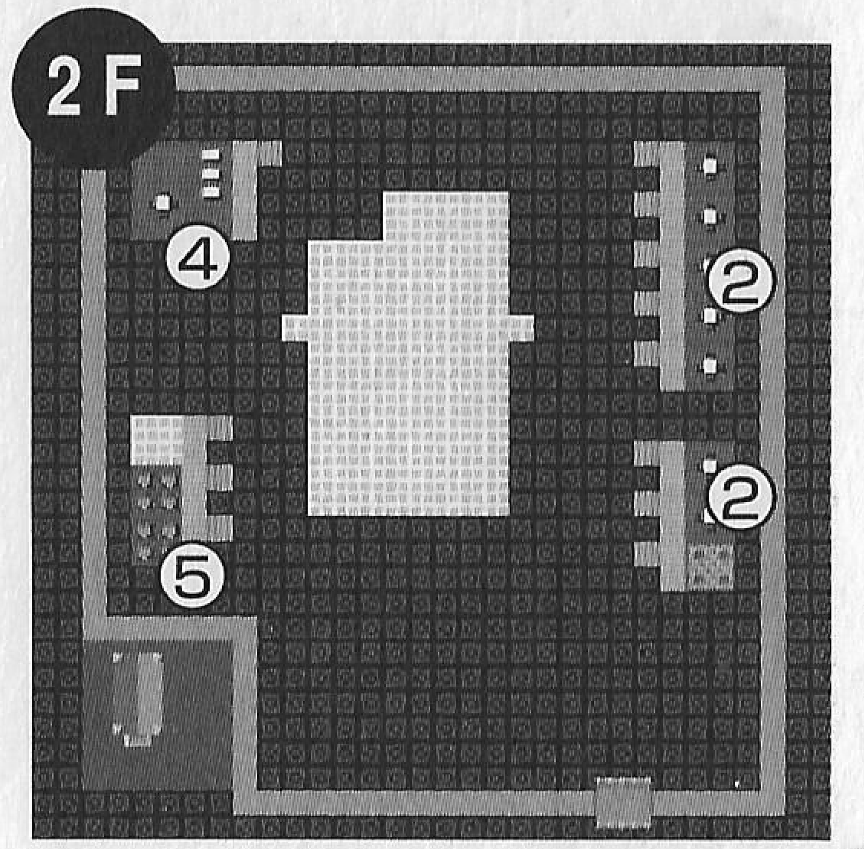
この城は、最前線で疲弊した部隊を一時的に後退させ、欠員の兵士を補充するためのものだ。そのために、兵舎を15個設置した。人口が8万人程度の中規模の都市なら、これで毎月、軽装兵300人前後、重装兵100人前後が確保出来る。この数は、ひとつの城が1ヶ月に確保出来る新規兵の上限だ。

コスト的には大型兵舎を設置した方が有利なのに、あえて小型のものばかりを使用したのは、状況に応じて数を柔軟に調節出来るようにしたかったからだ。人口の増加や戦線の移動に合わせて、兵舎を他の施設に切り替えていけば、常に、最も必要な物資を補給する拠点に（築城費用を問わなければ）改造出来る。

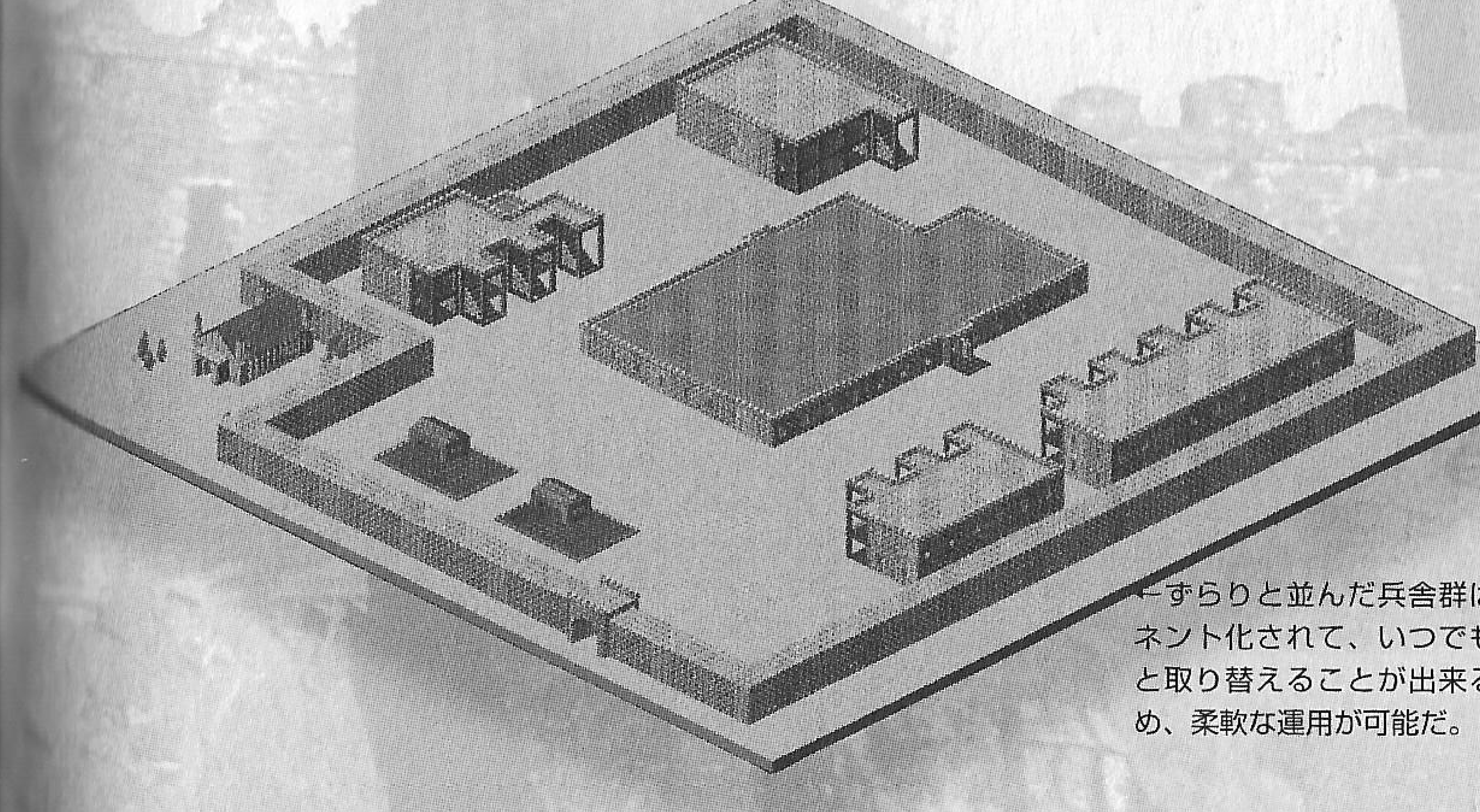
騎士舎も2つ配置しているが、あくまで最低限のものだ。この建築例では見送ったが、騎士補充を強化するなら、騎士舎の増設に加え謁見室や教会の設置も考えるべきだろう。

ただ、城の数が限られている序盤はともかく、ある程度城が確保出来た中盤以降なら、各城ごとに、ある程度機能をはっきりさせた方が、マネジメントは楽なはずだ。



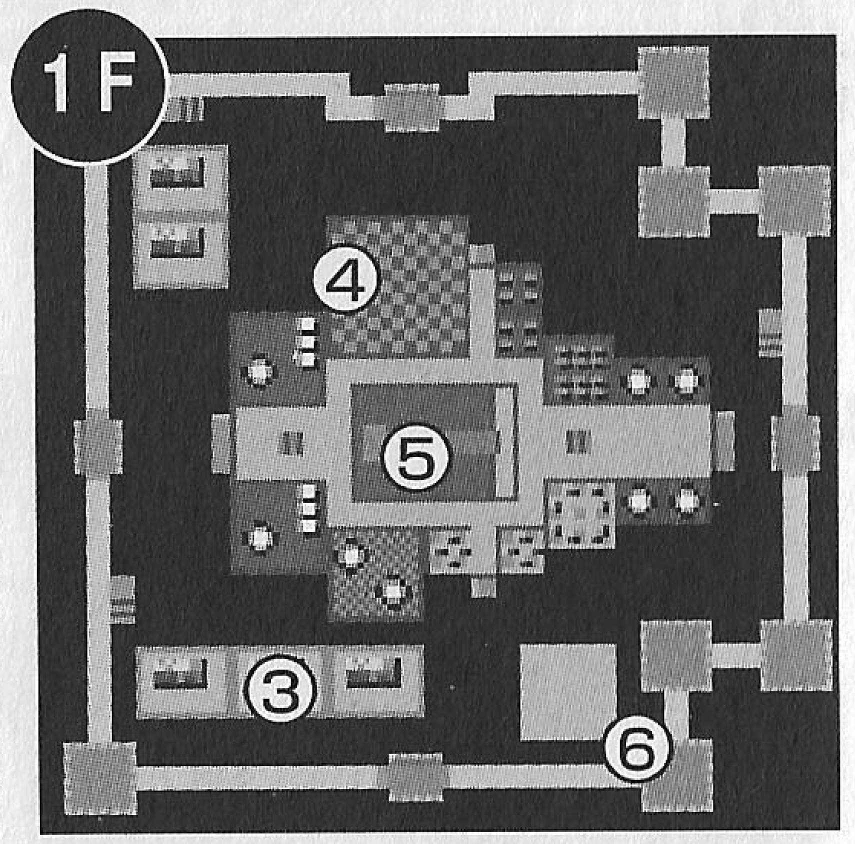


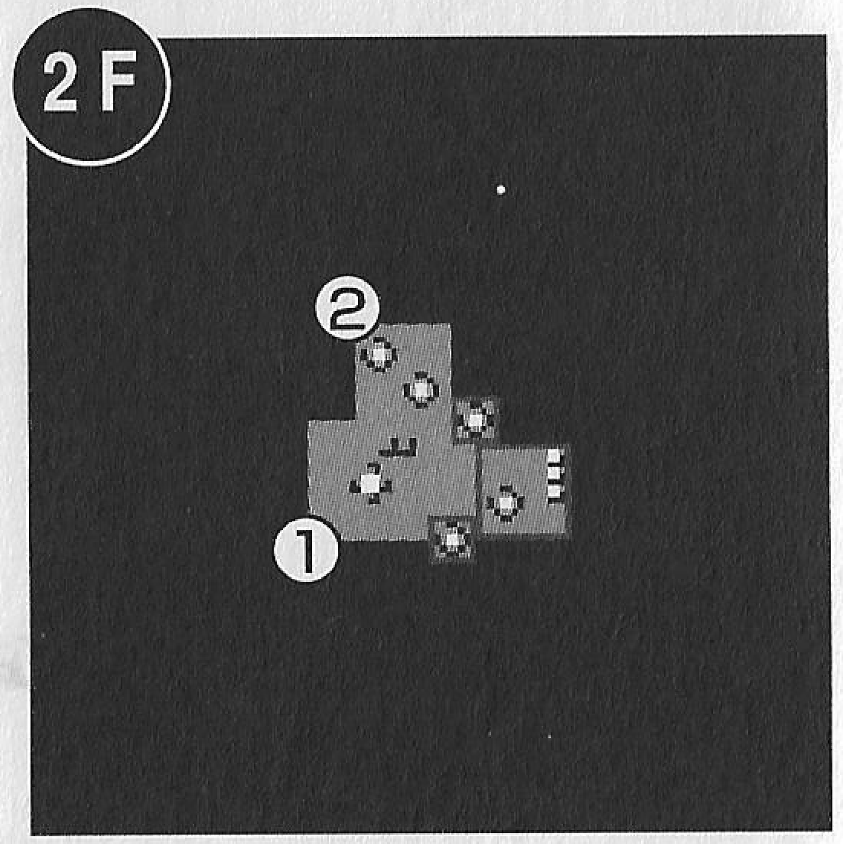
①王室　②兵舎　③教会
④騎士舎　⑤宝物庫　⑥玄関



←ずらりと並んだ兵舎群はコンポーネント化されて、いつでも他の施設と取り替えることが出来る。このため、柔軟な運用が可能だ。

経済拠点　―収入重視の城―



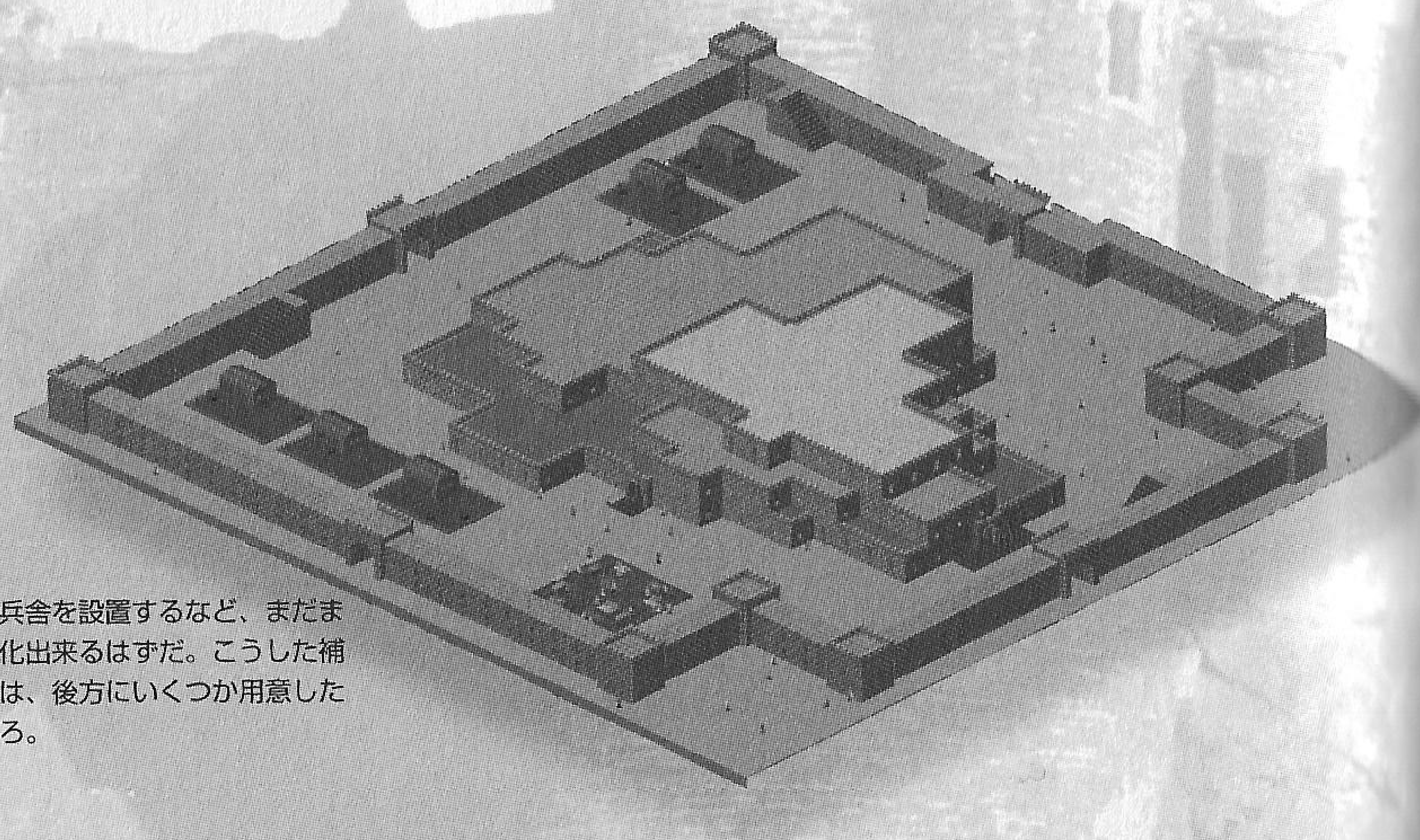


①王室　②警備兵舎　③馬小屋
④大広間　⑤謁見室　⑥塔

『ブリッツシュトラーセ』で都市収入は、基本的に大小の宝物庫の数と、その人口によって決定される。ただし、宝物庫による収入金額の修正には上限があり、宝物庫小で15個分以上建築しても、それ以上金額が上がることはない。

そういう収入計算のシステムを踏まえるなら、収入重視の城に必要なものはおのずとはっきりする。まず、14個の宝物庫を設置した。これで、税収率は最高の24になる。作例では、宝物庫大を4個、小を2個配置した（大型倉庫は、同種の小型倉庫の3個分に換算される）。大型倉庫は高価だが、建造費、維持費とも、小型倉庫を3個作るよりは割安だ。

人口を増やす対策として教会を配置した。高価な施設だが、付加価値も高い。教会は、スペースと資産に余裕があれば設置したい施設だ。さらに人口対策を徹底したいなら、警備兵舎を数個設置するのが良いだろう。　他の施設については、最小限のものしか配置していない。防御のことを考えて城壁と塔は配置したがあくまで気休めだ。王室の位置など、まだまだ最適化すべき部分も多いのが、そのあたりは読者の皆さんに、実際に試行錯誤していただきたい。



→警備兵舎を設置するなど、まだまだ最適化出来るはずだ。こうした補給拠点は、後方にいくつか用意したいところ。

おまけ　―聖ドラ○もん城―

――帝国暦1320年、東方より現れた蛮族群に包囲され、王都は落城寸前に追い込まれていた。

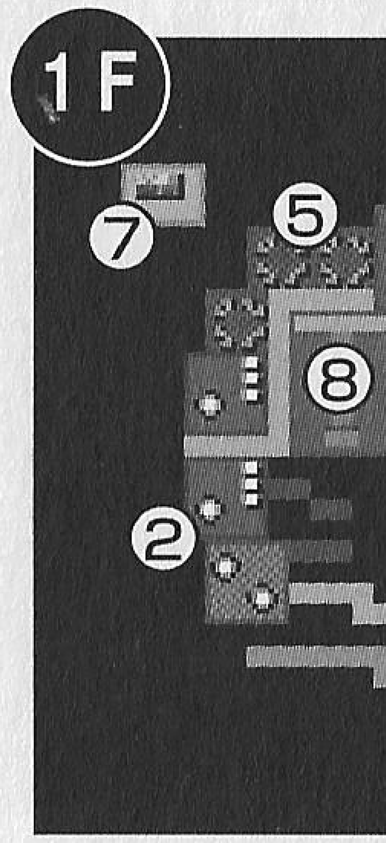
精鋭師団の兵士たちも次々と倒れ、もはや抗うすべもないと、誰もが終末を確信したその時、奇跡としかいえない出来事が起こった。王室の机の引き出しから、突如、猫とも熊ともつかぬ不思議な動物が現れたのである。

彼は自らを「時の果てよりの使者」と称し、腹部のポケットから魔法の武器を次々と取りだすと、凶悪残忍さでは並ぶものがないといわれた蛮族たちを、残らず壊走せしめたという。

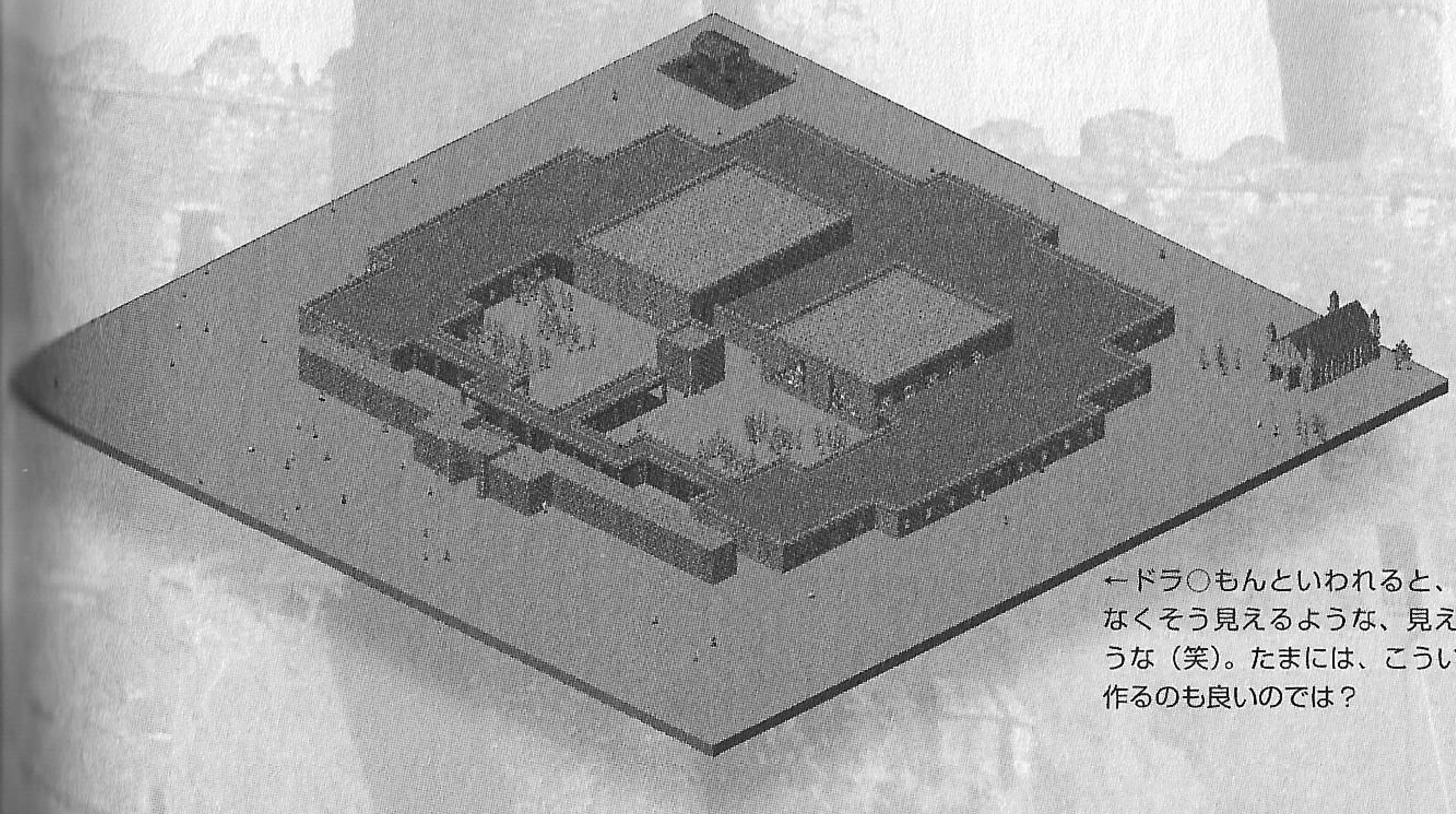
時の国王、ヒルベルト・ノビータ三世は、この救国の英雄を全能の父が遣わした聖獣と称え、戦いで半壊した城を再建する際、聖獣の頭部を象ったものとし、「聖ドラ○もん城」と名づけたという――

おまけとして紹介するのは、子どもから大人まで、日本人なら誰もが知ってるキャラクター、ドラ○もんがモデル。ちょっと苦しい気もするが、そういわれると、なんとなくそんな風にみえるでしょ？　なんのことはない冗談ネタだが、一応、城として最低限の機能は一通り押さえてある。

硬派なシミュレーションという印象が強い『ブリッツシュトラーセ』だが、たまにはこういう遊びも面白いのではないだろうか。



①王室　②騎士舎　③兵舎
④宝物庫　⑤武器庫　⑥教会
⑦馬小屋　⑧謁見室



←ドラ○もんといわれると、なんとなくそう見えるような、見えないような（笑）。たまには、こういう城を作るのも良いのでは？

COLUMN 2

中世の武器

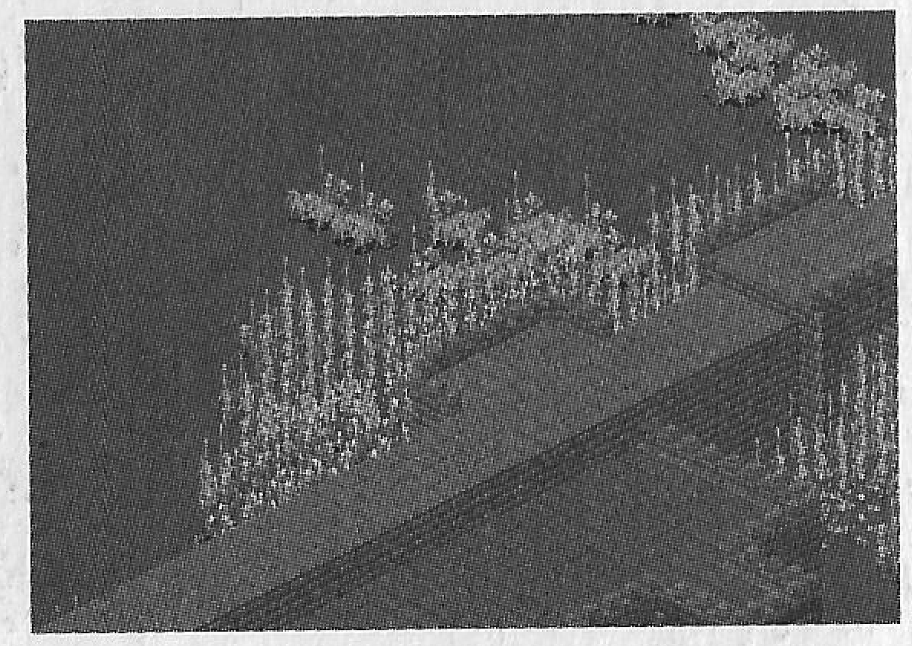
「ブリッツシュトラーセ」には、様々な武器が登場するが、実際にそれらはどのように使われ、またどのように進化してきたのだろう。ここではそれらの武器について、その歴史や、用法を簡単に説明しよう。

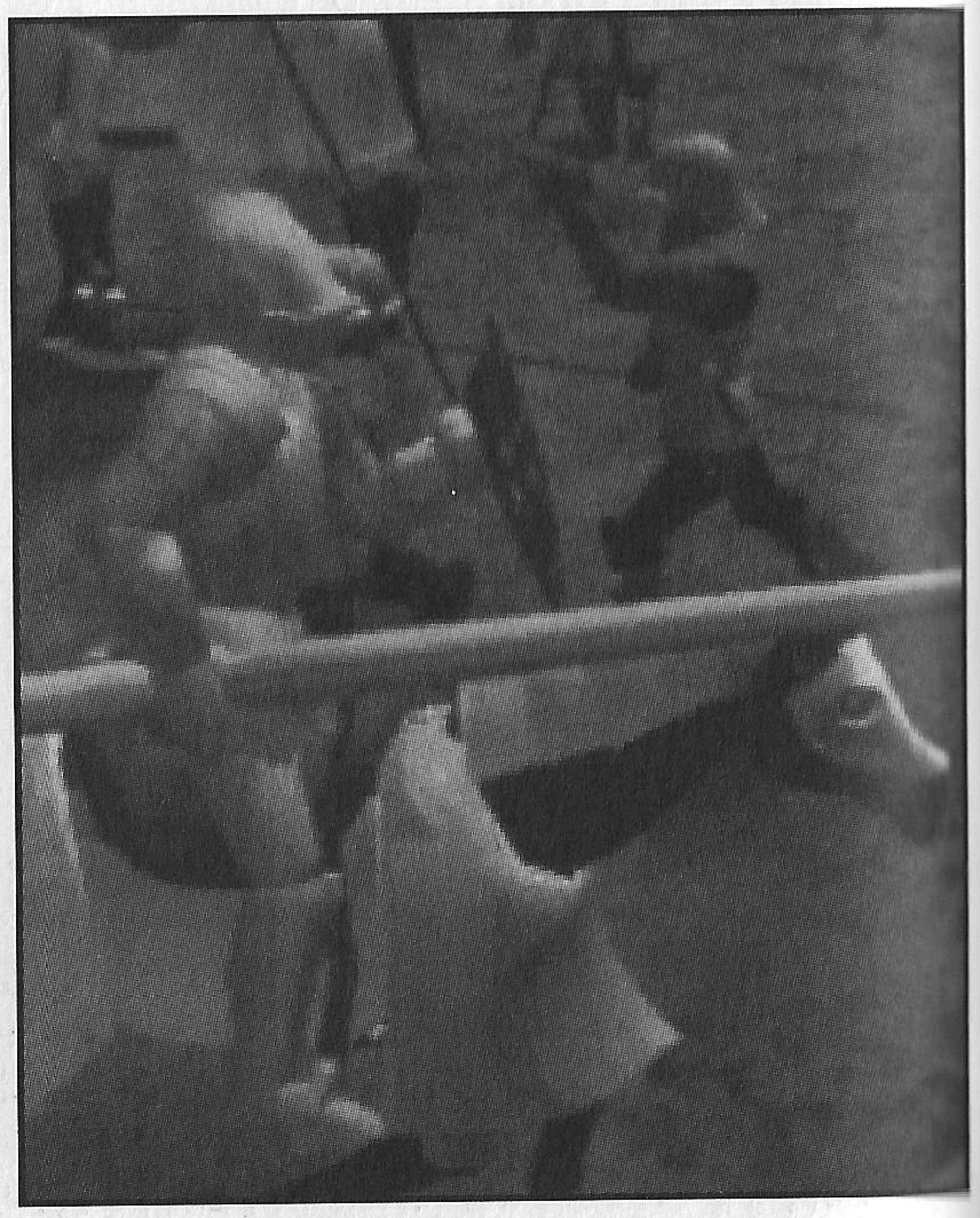
剣：14世紀中期までは鋼鉄を造る技術がなく、「焼き入れ」で表面を強化した鉄を使用していた。この剣は長く使っていると曲がってしまった。1350年頃から軽量で強度のある鋼鉄製の剣が登場する。防具の進化により剣を「突く」使い方が増えたため、切っ先が尖った剣が主流化するのもこの時期だ。

槍：中世ヨーロッパで猛威を振るったのはランスと呼ばれる騎兵用の長槍。よく映画などに登場する、騎士の馬上試合で用いられているものである。戦場においてもランスによる騎馬突撃戦術は絶大な効果があった。ランスに対抗して、15世紀頃には、5m～8mもの長さを持つ歩兵槍パイクが登場する。30年戦争時には、歩兵用武器の中核として、広く欧州全域で使用された。

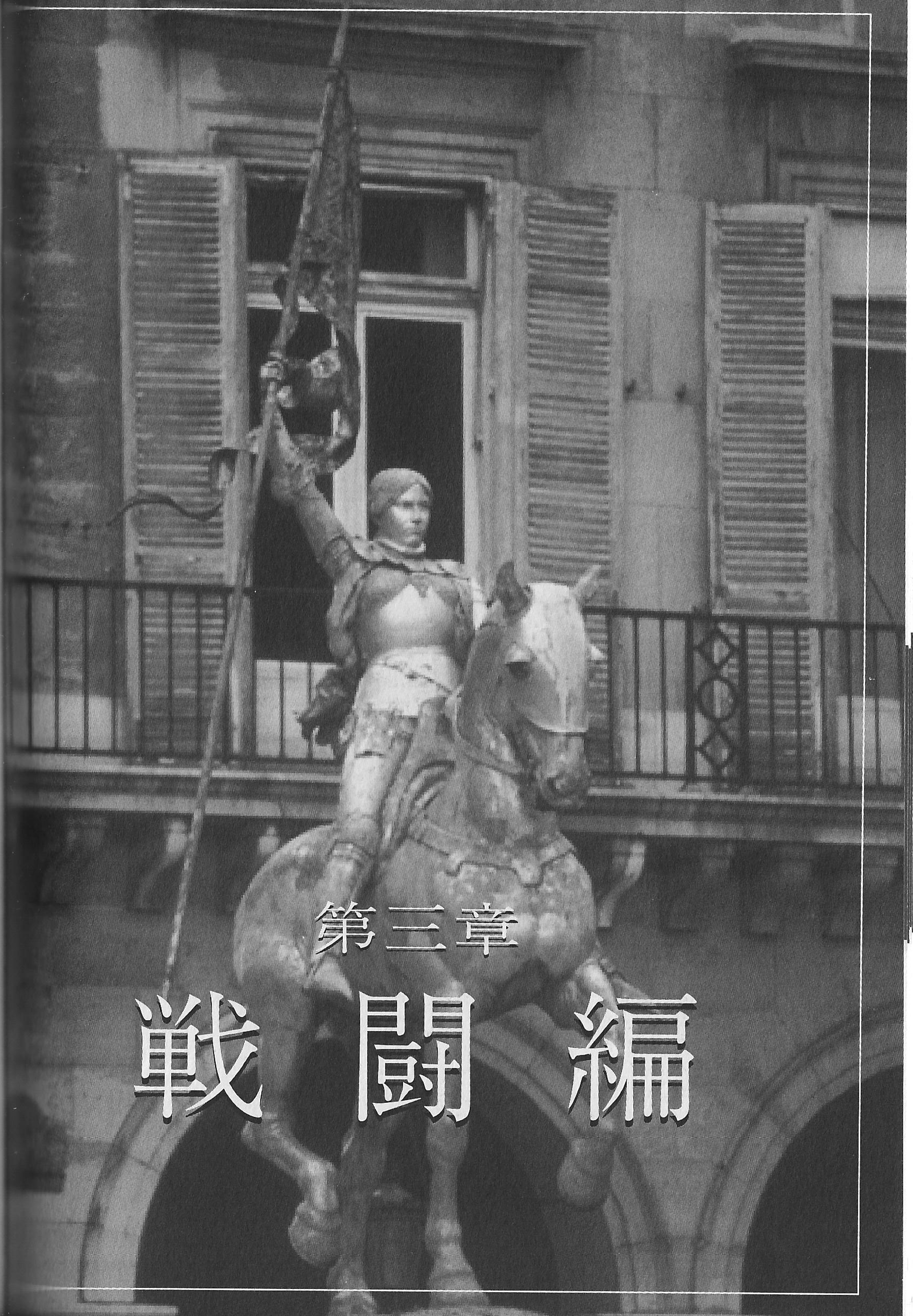
斧：武器であると同時に日常生活に使う道具であり、歴史は古い。剣や槍の発達で、主流兵器から遠ざかった斧を初めとする打撃系兵器だが、防具の進歩で再び活躍の場を得る。鋼鉄の鎧を突き通す、あるいは衝撃で相手にダメージを与えることができるため、騎士たちの予備の武器として、あるいは経験の浅い農民兵にも扱える兵器として使用されていたようだ。

弓：もともとは本隊が激突する前に敵の数を減らす「散兵戦」など、補助的な部隊として運用されていた。積極的に攻撃部隊として運用されるのは、強力な「ロングボウ」が登場する13世紀頃から。百年戦争では英国の弓兵部隊によって、フランス騎士は幾度となく手痛い敗北を経験している。以来、銃が登場するまでの間、弓は間接攻撃兵器の花形として君臨しつづけた。





↑幾度となく繰り返されてきた戦いの中で、武器は飛躍的に進歩していったのだ。



第三章
戦闘編

第３章
戦力のそろえ方

領土統一の時に一番重要なのは強い軍団を作っていくこと。最初は組み合わせる項目が多く戸惑うだろうが、この解説を読んでコツを掴んで欲しい。

戦う兵隊たちの集め方

兵隊はこうやって集める

兵隊を集めるには、まず部隊長となる将軍を集めなければならない。最初から自国に何人かはいるが何部隊も作るには多くの将軍が必要だ。各城で将軍選抜試験を行って将軍を集めよう。

将軍の次は兵隊。これは各城マップでの兵士雇用ウィンドウを開いて実行する。軽装歩兵と重装歩兵の２種類を雇用することが出来る。

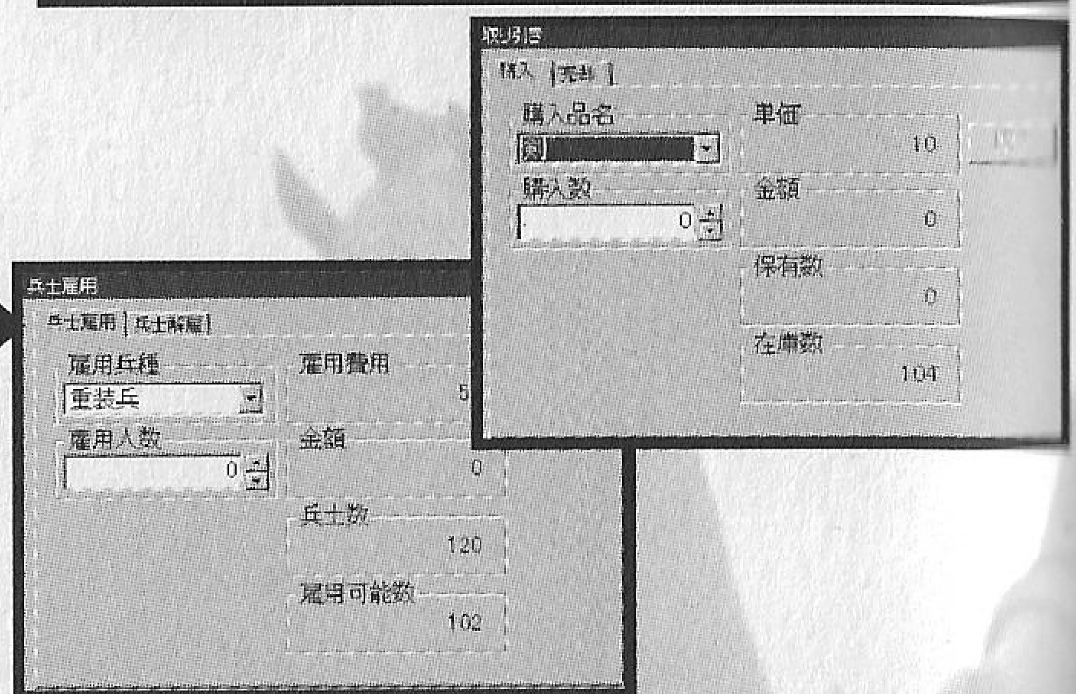
次は兵隊に持たせる武器を購入。各城マップの取引きウィンドウを開いて実行。戦争に必要なアイテムは全てこのウィンドウで購入可能だ。

将軍と兵隊、武器をそろえたら、部隊編集ウィンドウを開き部隊を編成する。さらに師団編成ウィンドウで、部隊を組み合わせて師団を編成することが出来る（1師団最大8部隊）。防衛や城攻などの目的別に合った師団を編成して戦争に投入させよう。

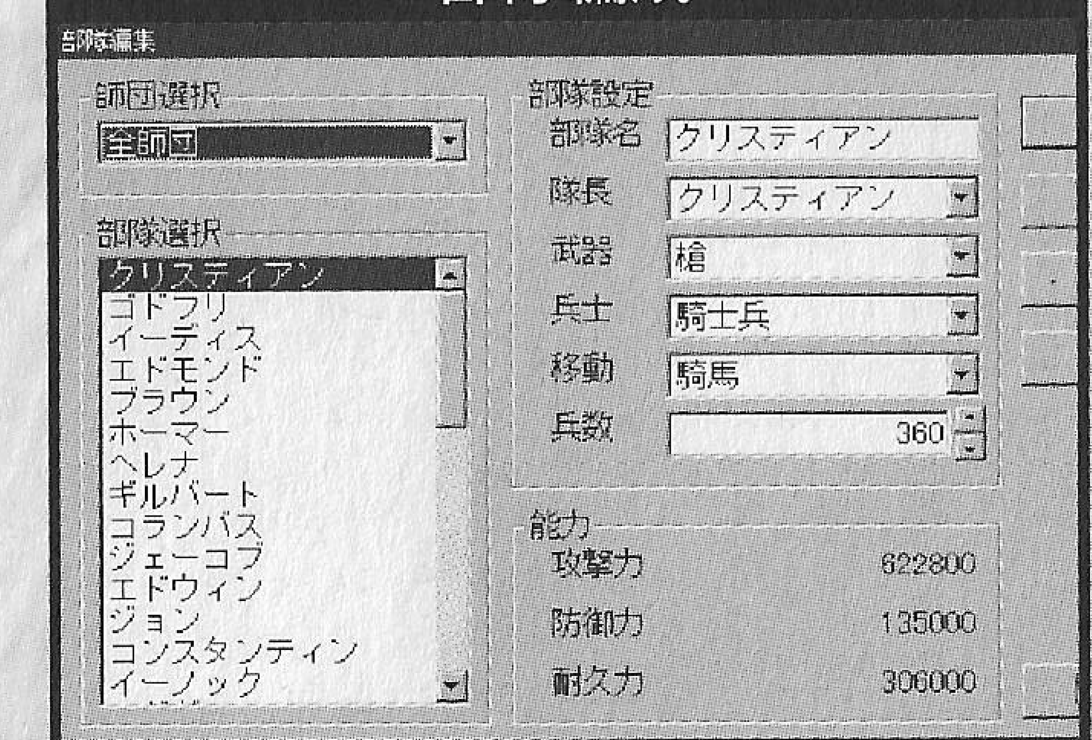
将軍選抜



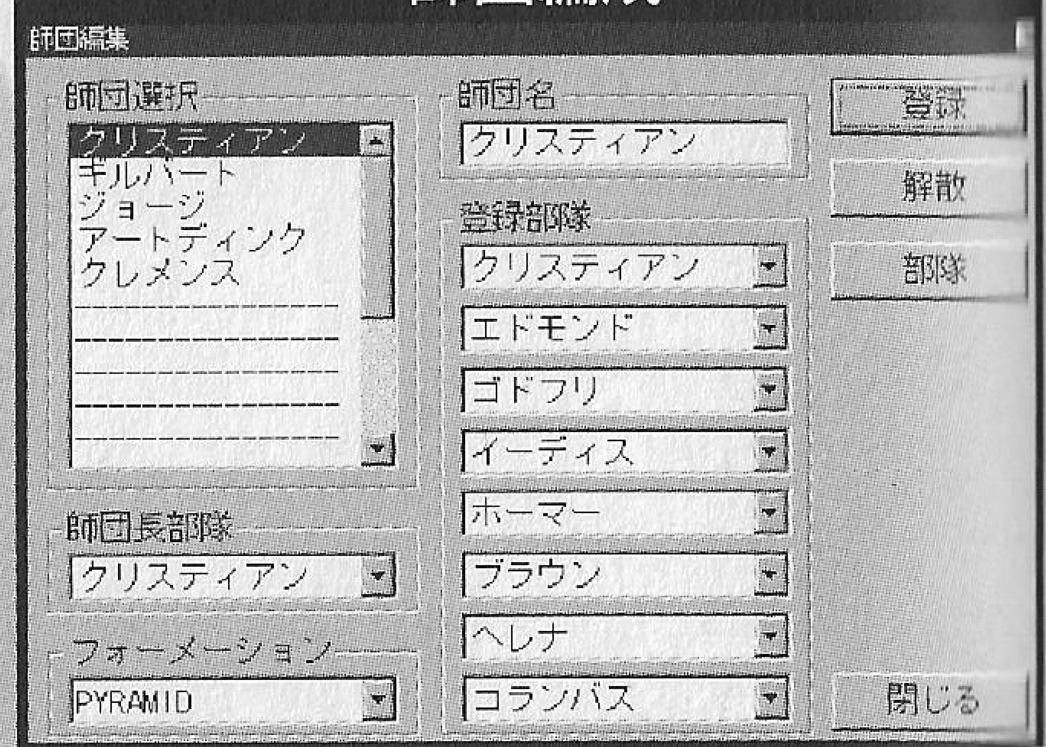
兵士・武器購入



部隊編成



師団編成



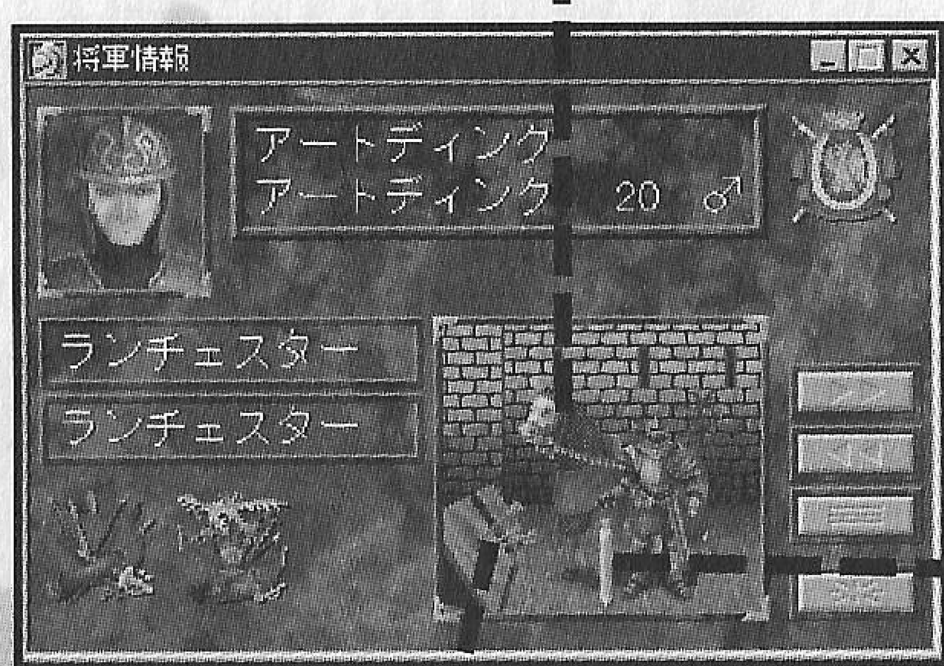
将軍の特徴をつかめ

部隊を作るに欠かせないのが将軍。部隊の戦闘力の増減も将軍の能力値に影響される。ここでは将軍の強さの見方を解説しよう。

将軍の強さの見方

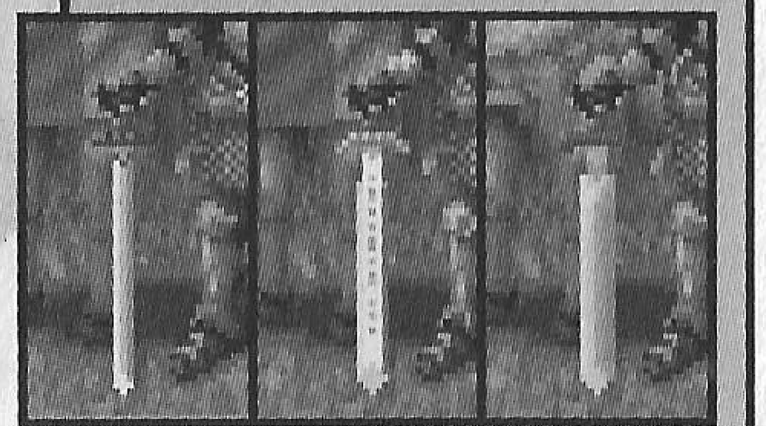
馬　将軍の後ろにいる馬は、将軍の騎馬能力値を抽象的に表している。馬の装備が立派になればなるほど能力値が高い。この能力値は騎馬・戦車部隊を指揮した場合の直接攻撃力の増減に大きく関わっている。馬が立派な将軍には騎馬・戦車部隊を指揮させるのがベスト。



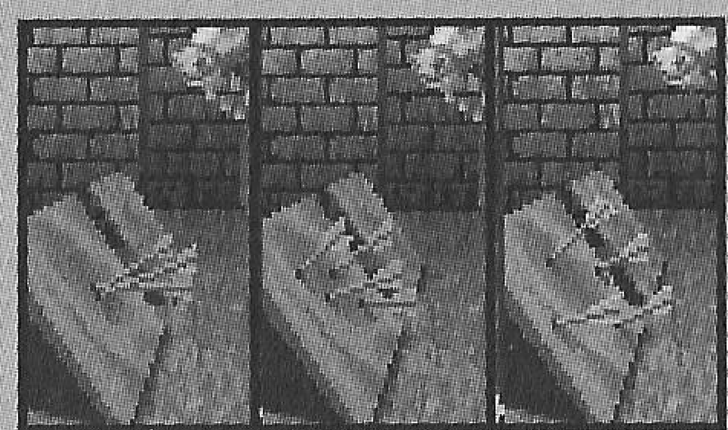


剣　各将軍が手に持っている剣の太さが、将軍の直接攻撃能力を表している。剣が太いほうが能力値が高く、直接攻撃部隊を指揮した時の攻撃力に影響する。

直接戦闘部隊は剣の太い将軍に指揮をさせろ。



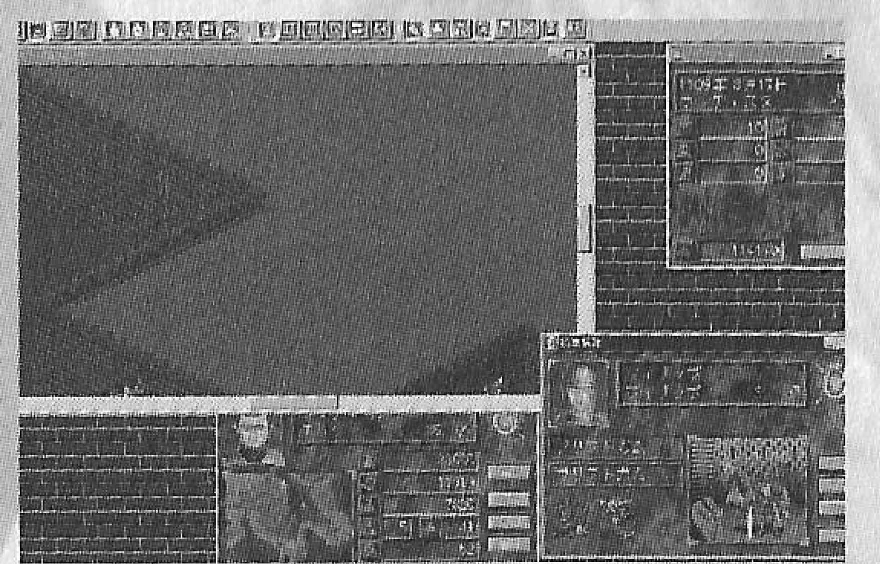
弓　左手の板に刺さっている矢の数が、将軍の間接攻撃能力値を表している。矢の数が多いほど、間接攻撃部隊を指揮した時に間接攻撃力が上がるのだ。



執政官＆密偵に向いている将軍

占領した城を統治したり、隣接した敵の城情報を探る時にも将軍が必要とされる。この役に就く将軍を選出する際には、次に点に注意してもらいたい。

それは、将軍の各能力（直接、間接、騎馬）が平均して60以上あることである。執政官や密偵を行う将軍の能力が平均して60以上あれば、より多くの税収を得られたり、密偵の成功率が上がるのである。



↑将軍情報ウィンドウで各能力値を推測。平均の高い将軍を執政官や密偵に使おう。

第三章　戦闘編

部隊を組み立てる

将軍の次は兵士をそろえよう。実際の戦闘では兵隊達の戦力の差が勝利を導く。リストを参考に最強部隊を編成してみよう。

部隊編成のコツ

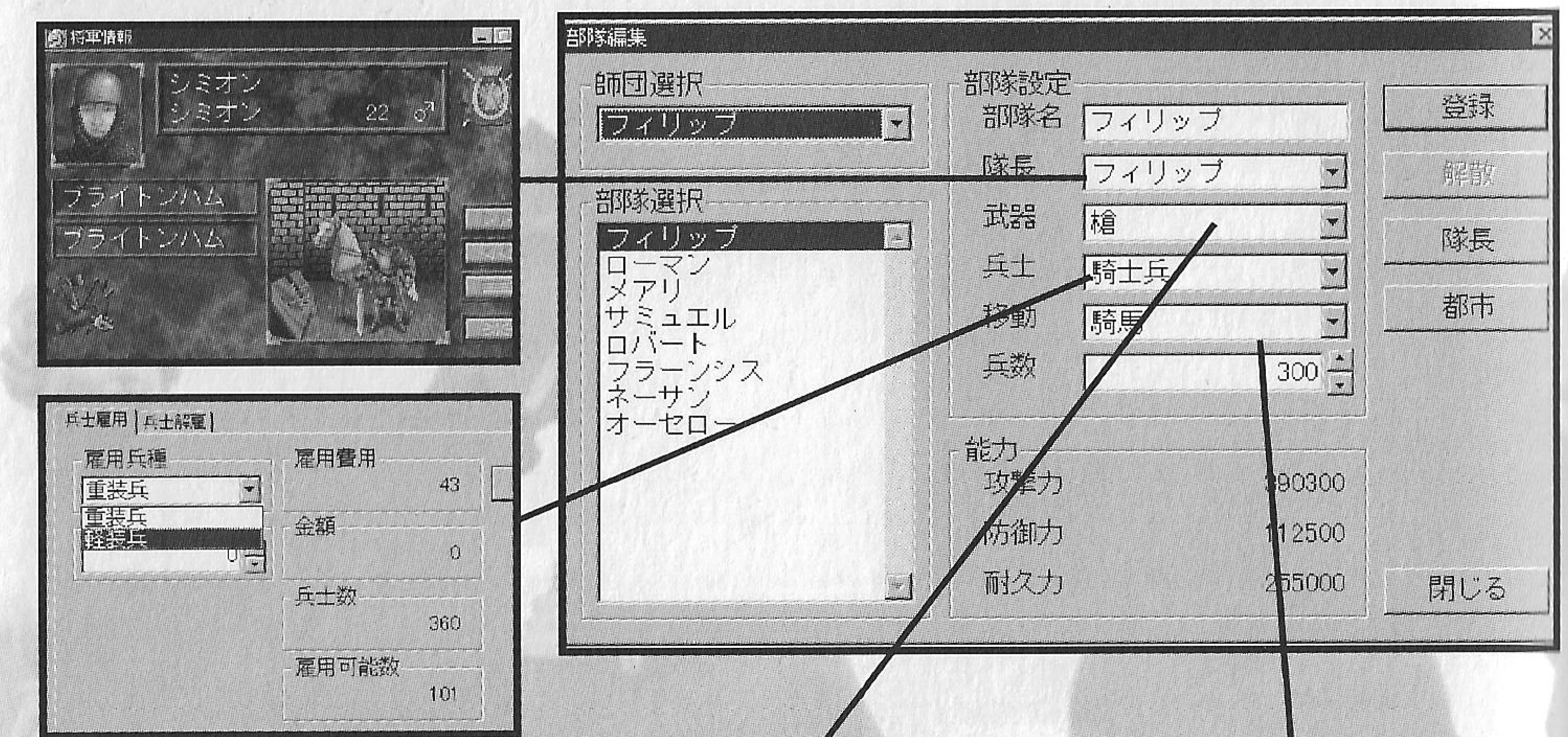
将軍をそろえたら次は兵隊。城マップにある兵士雇用ウィンドウを開こう。ここで雇える兵隊は軽装兵と重装兵の2種類。軽装兵は攻撃力が高く費用も安いが、兵士単体の防御力と耐久力が低い。重装兵は逆に防御力と耐久力は高いが、攻撃力があまり高くなく費用が高い。

武器も軽装兵はほとんど扱える。重装兵は扱う武器に制限が出来るものの、軽装兵では使用できない斧を装備することが出来る。

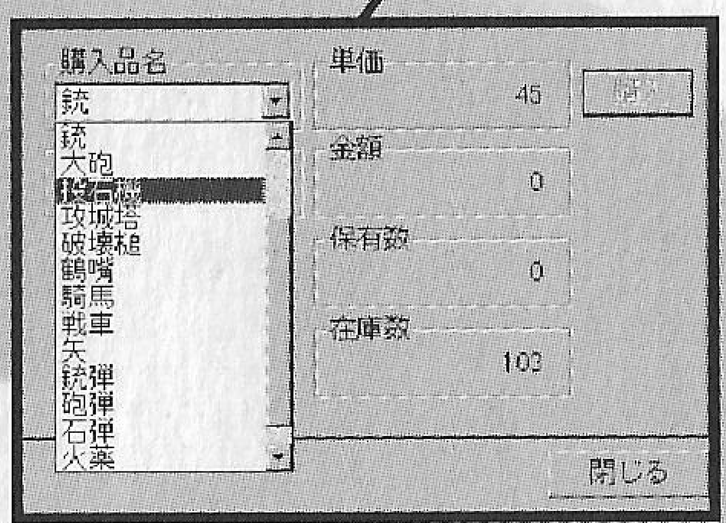
後述する表などをみて目的に合った兵士を雇用しよう。

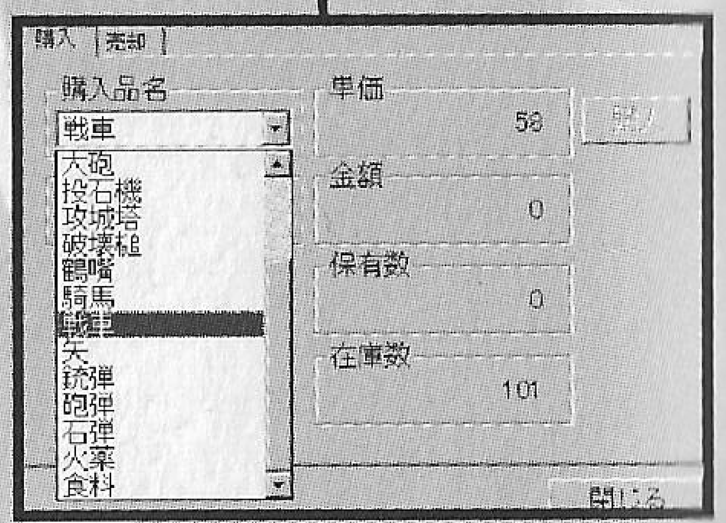
次は兵士に持たせる武器を購入。これは城マップの売買ウィンドウを開いて実行する。剣や槍などの武器は装備する数だけ購入すればよいが、間接射撃武器は別に弓や弾も必要とするので同時に購入しないと使えないはめになるので注意。将軍、兵士、武器がそろったら城マップの部隊編集ウィンドウを開く。そこで隊長を将軍の中から選び、使う兵士と武器の数を決める。移動は普段は徒歩だが、戦車や騎馬を購入すればそれらを選択することが出来る。

予算や目的に合った部隊を編集してみよう。



兵士雇用・武器や乗り物の購入など、様々な準備をした上で、この部隊編成画面へくることになる。各将軍の能力値を把握しておくことも大事だ。





武器をそろえる

「ブリッツシュトラーセ」には多くの種類の武器が登場する。ここでは各武器の価格や特徴、どの兵士が使えるかを一覧表にしてみた。これを参考に部隊の使用武器を選んでもらいたい。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
剣	10	300	100	徒	○	馬	○	徒	○	馬	○	車	×	○

価格も安く、ほとんどの兵が使える基本的な武器。これからそろえればまず間違いはない。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
斧	16	380	140	徒	×	馬	×	徒	○	馬	×	車	×	○

攻撃力・防御力ともに高い武器だが、装備出来る兵士が限られている。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
槍	16	410	120	徒	○	馬	○	徒	○	馬	○	車	○	○

剣よりも汎用性が高く、全ての兵士が使用可能。資金に余裕が出来たら剣の代わりに標準武器にしてもよし。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
弓	14	200	20	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	○	×

もっとも低価格な間接攻撃武器。装備出来る兵が少ないが上手く使えば無傷で敵を倒せる。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
銃	50	500	10	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	×	×

弓の次に強力な間接攻撃武器。軽装兵しか装備できないが資金に余裕があればそろえたい。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
大砲	300	150	30	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	×	×

銃や弓よりも射程が長く強力な間接攻撃武器。城壁も破壊出来るので敵城攻撃に使用すると良い。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
投石機	3500	150	50	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	×	×

大砲よりも射程は短いが、石弾・火弾の2種類を撃つことが出来る。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
攻城塔	8000	250	80	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	×	×

城の防壁に立てかけて乗り越える塔。壁を壊さなくても突破出来る。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
破壊槌	1000	250	80	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	×	×

攻城兵器の一種。城門にぶつけて破壊し、侵入するための武器。

アイテム名	値段	攻撃値	防御値	軽				重						騎士
鶴嘴	5	150	100	徒	○	馬	×	徒	×	馬	×	車	×	×

鶴嘴を装備した部隊は工作部隊となり、川に橋を架けるなどの作戦行動をとることが出来る。

戦いに必要なアイテム

アイテム名	値段	ワンポイント
騎馬	25	騎馬部隊に必要。

アイテム名	値段	ワンポイント
戦車	70	戦車部隊に必要。

アイテム名	値段	ワンポイント
矢	3	弓に必要。

アイテム名	値段	ワンポイント
弾丸	7	銃に必要。

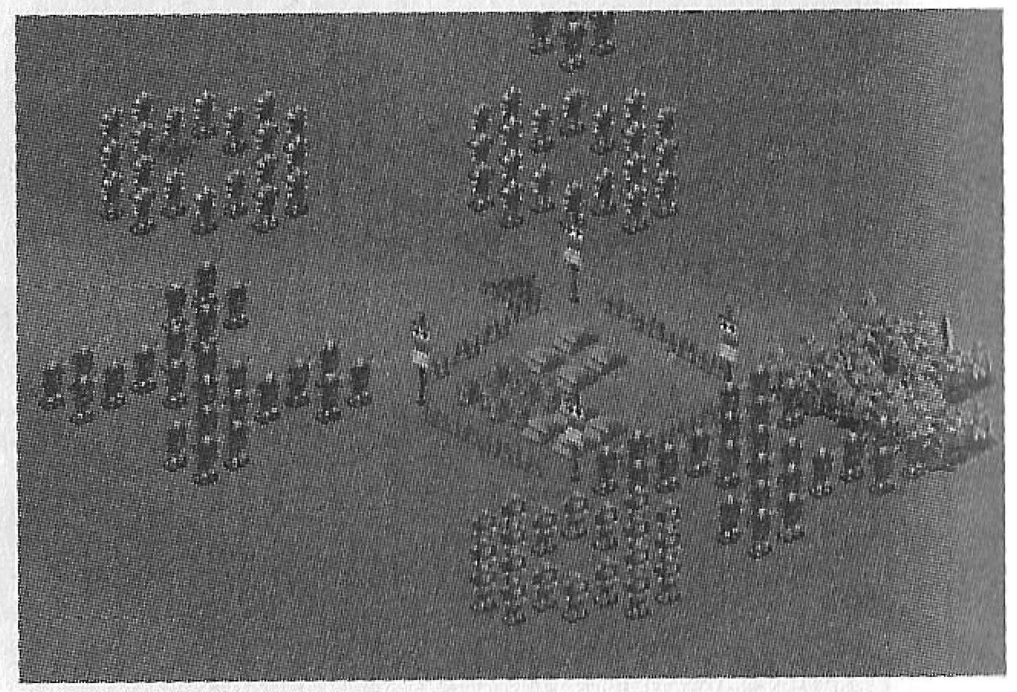
アイテム名	値段	ワンポイント
砲弾	12	大砲に必要。

アイテム名	値段	ワンポイント
石弾	6	投石機に必要。

アイテム名	値段	ワンポイント
火薬	4	鶴嘴部隊が使用。

アイテム名	値段	ワンポイント
食料	3	戦争時に必要。

武器と兵士を組み合わせよう



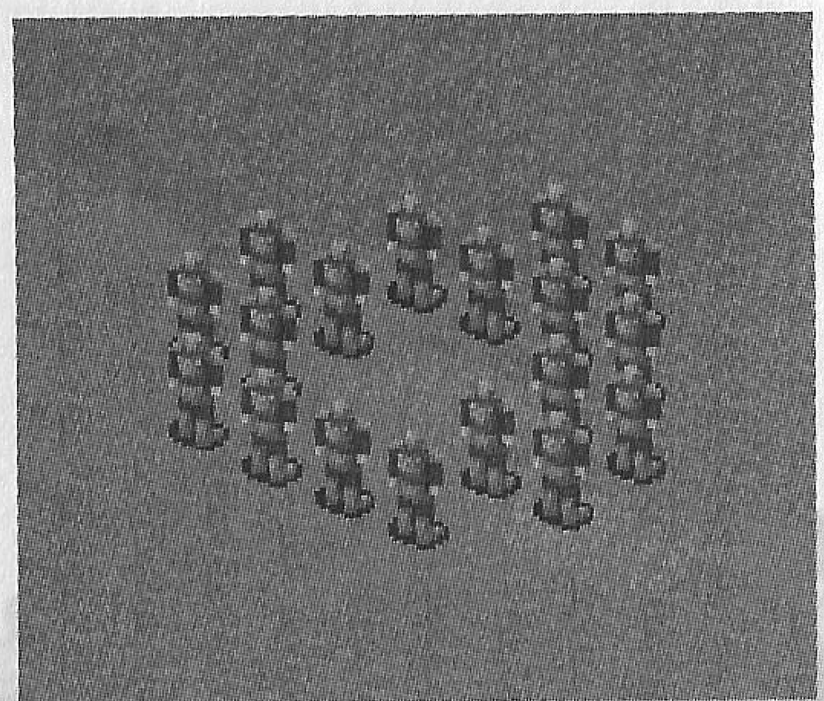
兵士と武器の準備が整ったら、次は部隊の編成だ。前ページの表でも触れているが、武器はそれぞれによって特徴があり、扱える兵士も制限される。実はこれが重要なのだ。編成される部隊の兵士最大数は扱う武器によって大きく違うのだ。

軽装兵の特徴や武器の攻撃力などは前にも述べたが、それはあくまで兵士1人武器1個の特徴。多少攻撃力が低くても数が多ければ強力になる。

そこで兵士と武器の組み合わせで出来る全部隊と最大数や攻撃力等を一覧してみた。その部隊の特徴も簡単だが説明してあるので、参考になると思う。

状況に応じてベストな部隊を編成してみよう。

軽装兵（徒歩）　剣

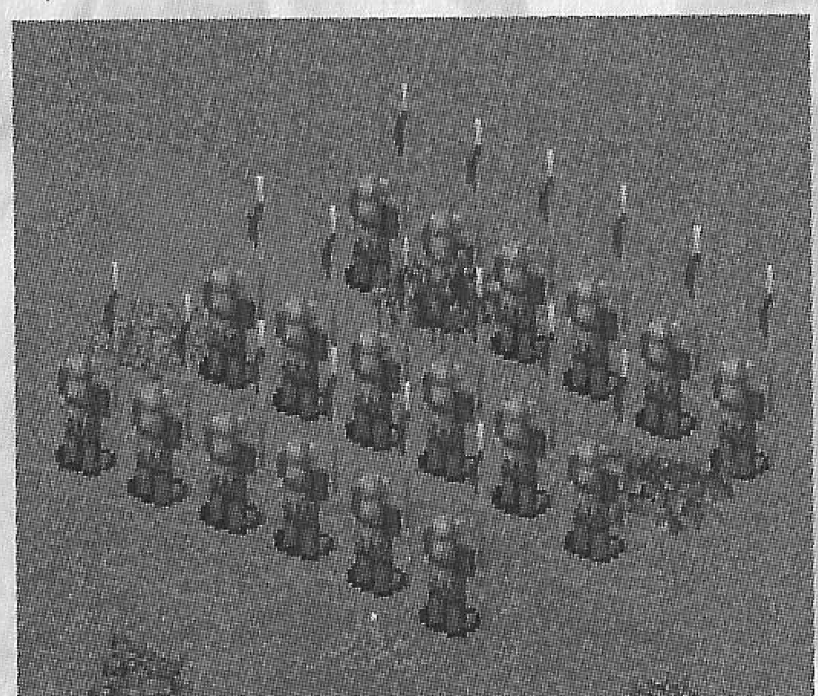


もっとも低価格で出来る部隊。資金のないうちは主力になる部隊である。最初はこの部隊を量産して自国の防衛力を上げておこう。強力な部隊は資金に余裕が出来てからだ。



攻撃力	220000
防御力	96000
耐久力	200000
最大数	400

軽装兵（徒歩）　槍

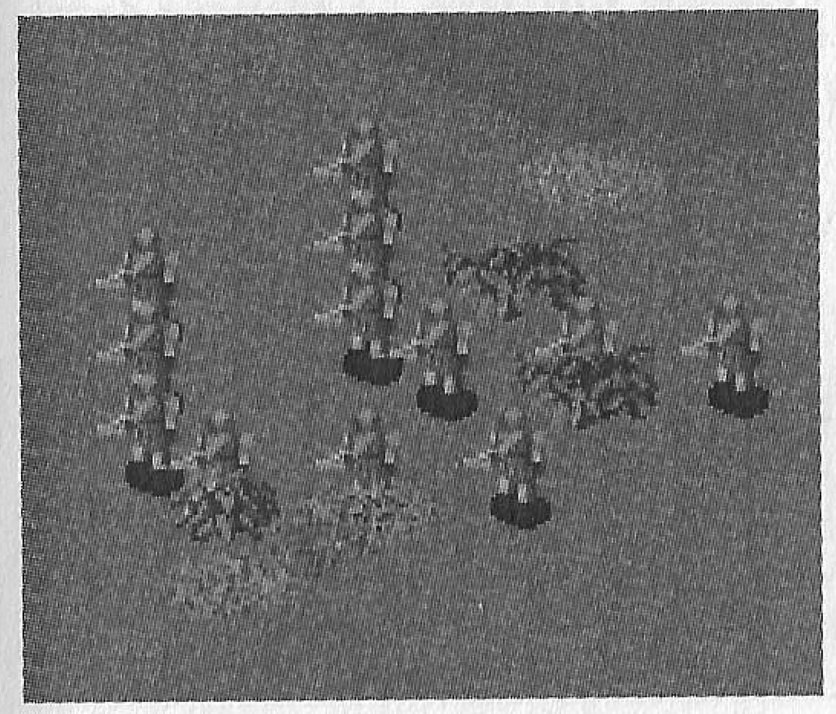


最大数は剣部隊に劣るものの、武器単体の攻撃力が高いため攻撃力がアップした部隊。反面防御力がやや低いので防衛戦闘よりは攻撃戦闘向きな部隊である。

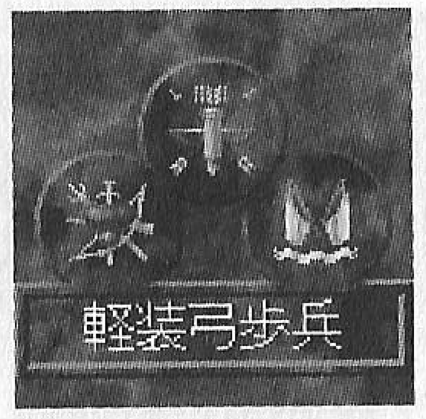


攻撃力	237600
防御力	93600
耐久力	180000
最大数	360

軽装兵（徒歩）　弓

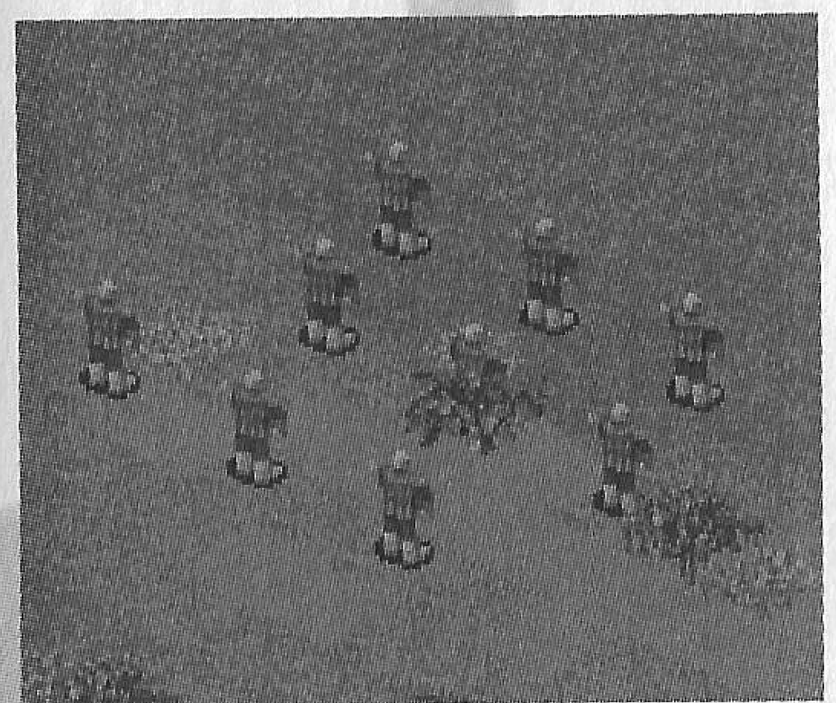


間接攻撃が出来る射撃部隊。最大数が少ないため戦闘能力は全体的に低めだが 、上手く使えば一方的に相手を倒すことが出来る。そろえておきたい部隊のひとつである。

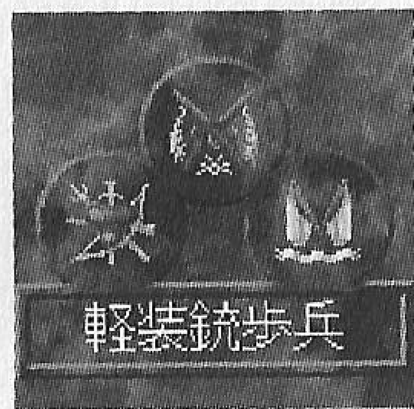


攻撃力	108000
防御力	38400
耐久力	180000
最大数	240

軽装兵（徒歩）　銃

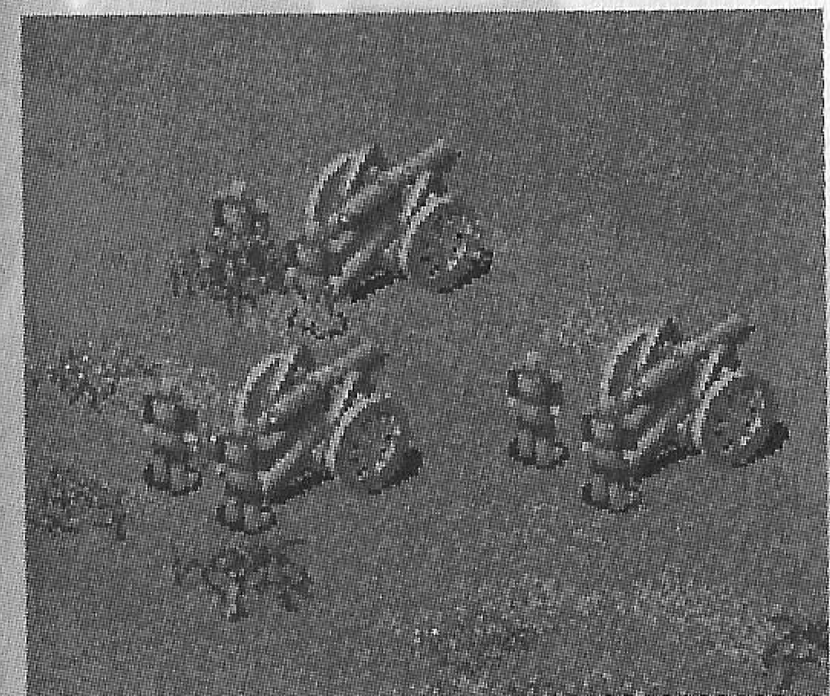


弓部隊よりもさらに強力な射撃部隊。最大数は少ないし、武器弾薬ともに高価格なのが痛い。資金に余裕があれば弓部隊の次にこの部隊を編成しておこう。

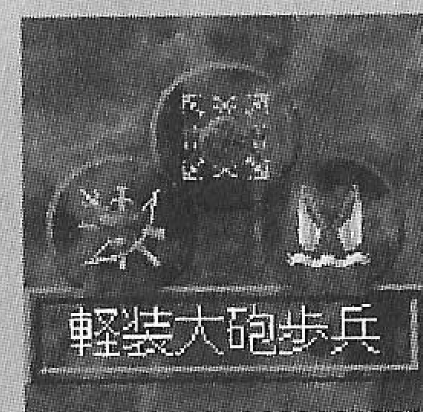


攻撃力	135000
防御力	27000
耐久力	9000
最大数	180

軽装兵（徒歩）　大砲

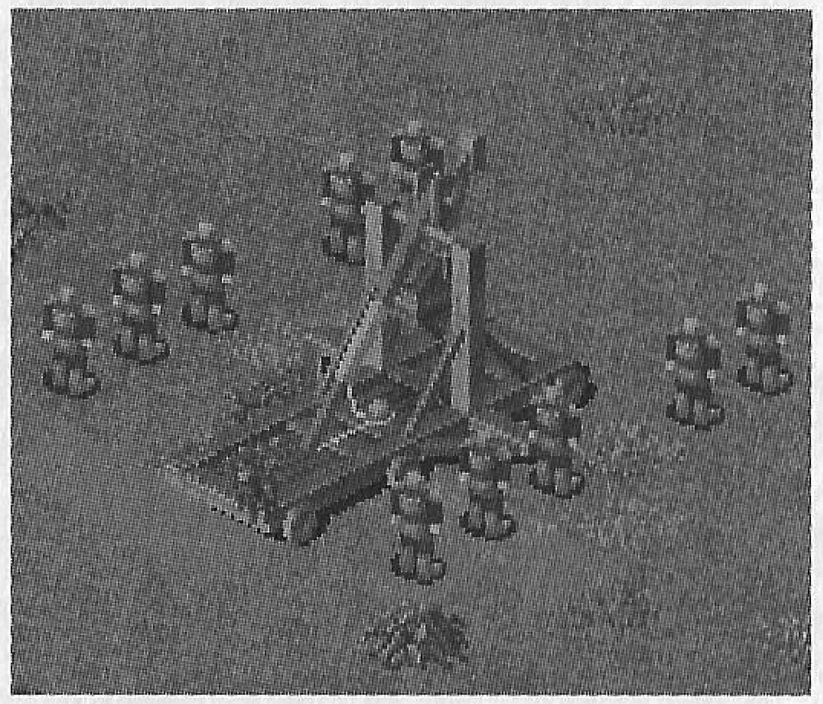


弓や銃よりもさらに遠方を攻撃出来る砲撃部隊。2人1組で砲を操作するため、大砲は人数の半分しか装備できない。城壁も壊せるので攻城戦闘時には参加させるべき部隊。



攻撃力	48000
防御力	20400
耐久力	6000
最大数	120

軽装兵（徒歩） 投石機

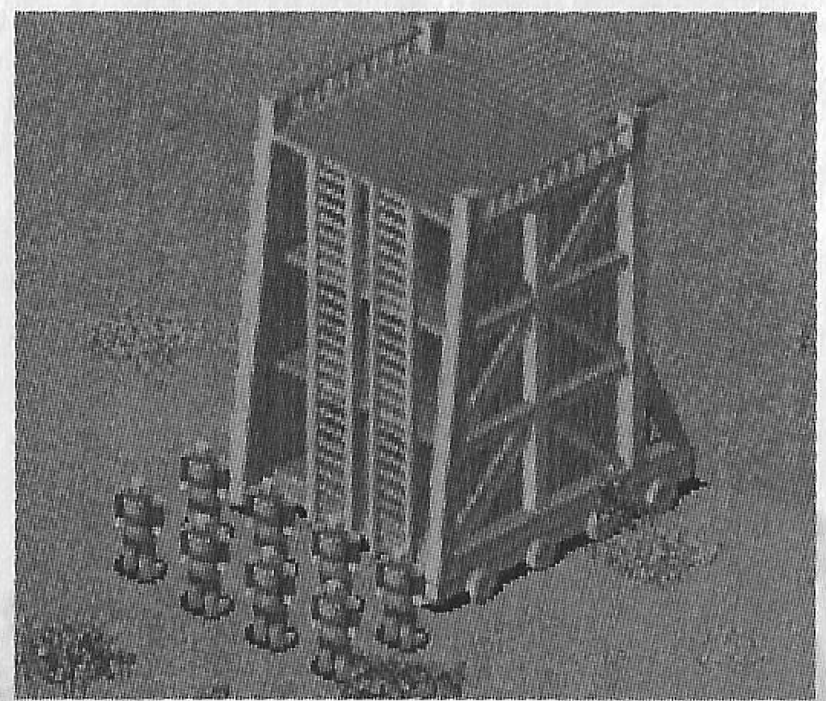


遠距離から石弾を投げつける射撃部隊。1部隊に1台あれば良い大型兵器。2種類の弾を撃てるので強力だ。攻城戦闘時にぜひそろえておきたい部隊である。



攻撃力　80000
防御力　38000
耐久力　160000
最大数　200

軽装兵（徒歩） 攻城塔

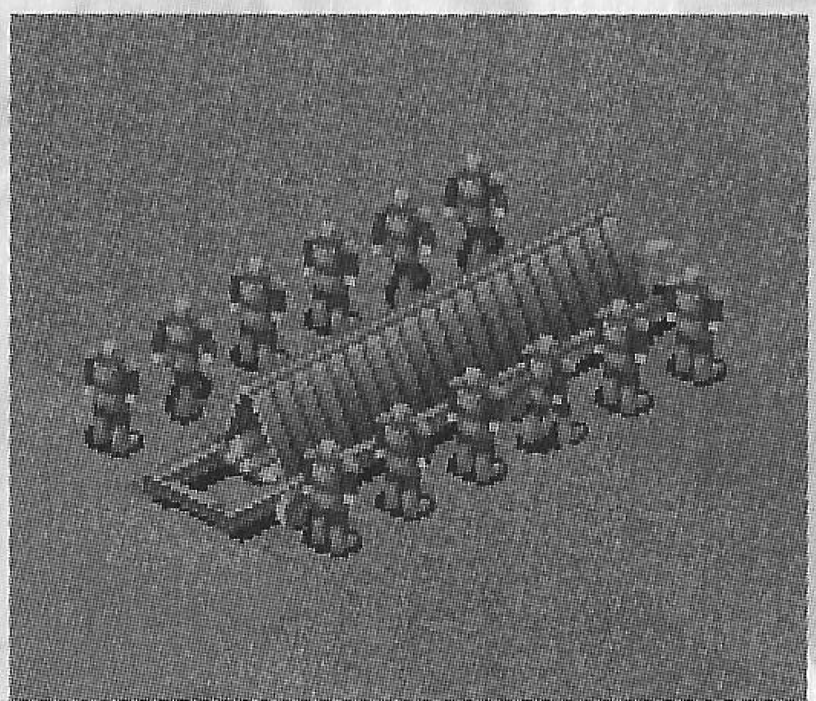


城壁に隣接させて、他の部隊を城壁を越えて内部に進入させる事が出来る部隊。他の部隊に防御してもらう必要があるが、攻城戦闘時には大きな威力を発揮する部隊だ。



攻撃力　8000
防御力　35200
耐久力　80000
最大数　160

軽装兵（徒歩） 破城槌

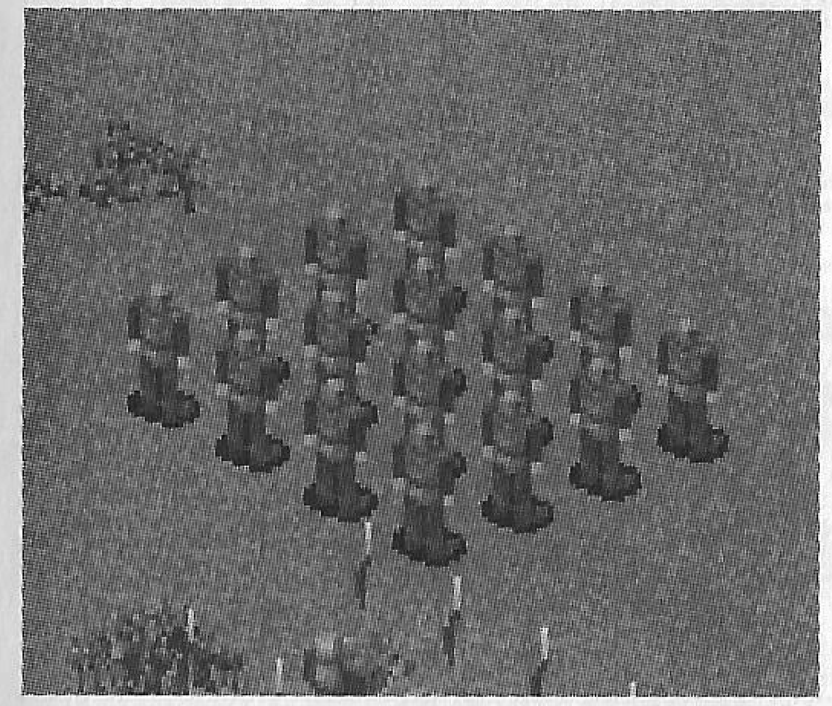


城門を破壊して突破し、城内部に突入する部隊。低価格でそろう部隊なので、密偵などによって城門の位置が分かっている攻城戦闘時には、ぜひそろえておきたい部隊だ。

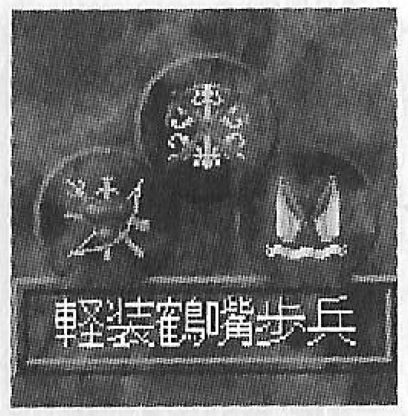


攻撃力　120000
防御力　52800
耐久力　120000
最大数　240

軽装兵（徒歩） 鶴嘴（つるはし）

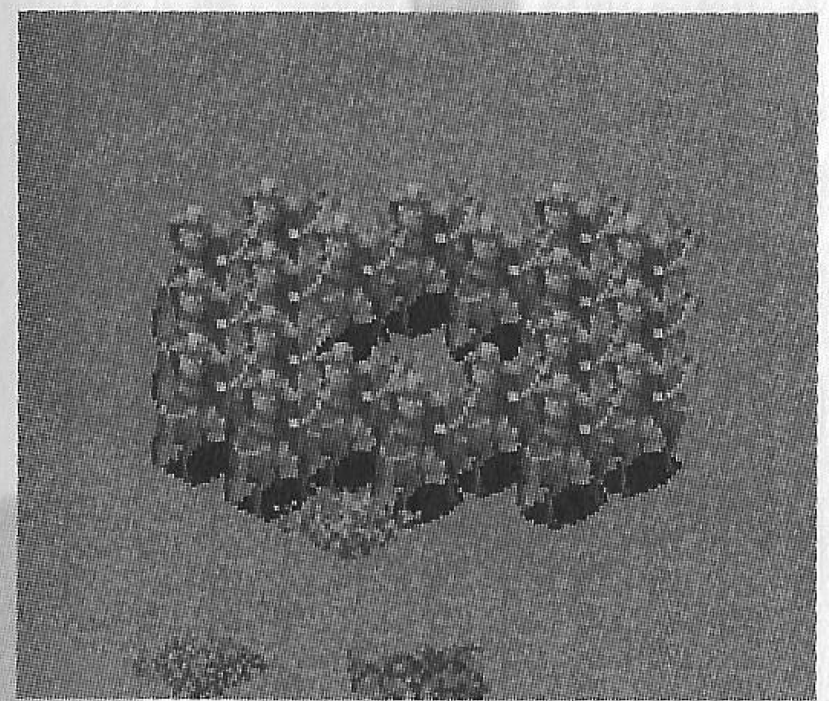


鶴嘴（つるはし）部隊は工作部隊となり、戦場の川に橋をかけたりなどの各種工作が行える。戦闘能力は低いので、直接戦闘には積極的には参加しない方が良いだろう。



攻撃力　128000
防御力　76800
耐久力　160000
最大数　320

軽装兵（騎馬） 剣

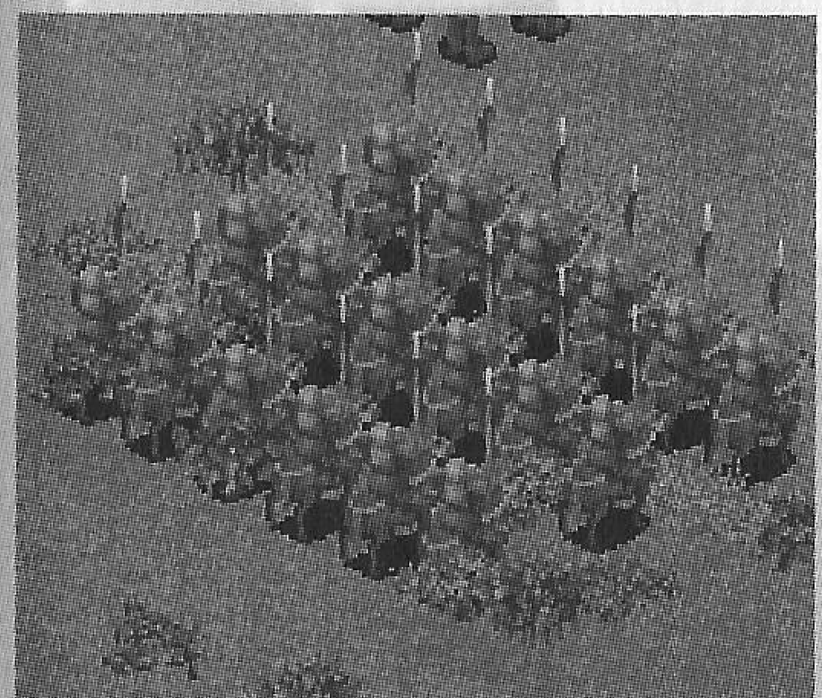


徒歩に比べて攻撃・防御力とも上昇した騎馬部隊。野戦の場合は徒歩ではなく乗り物に乗せた方が有利。準備の手間はかかるがそろえた方が良い部隊だ。



攻撃力　240000
防御力　102000
耐久力　220000
最大数　400

軽装兵（騎馬） 槍

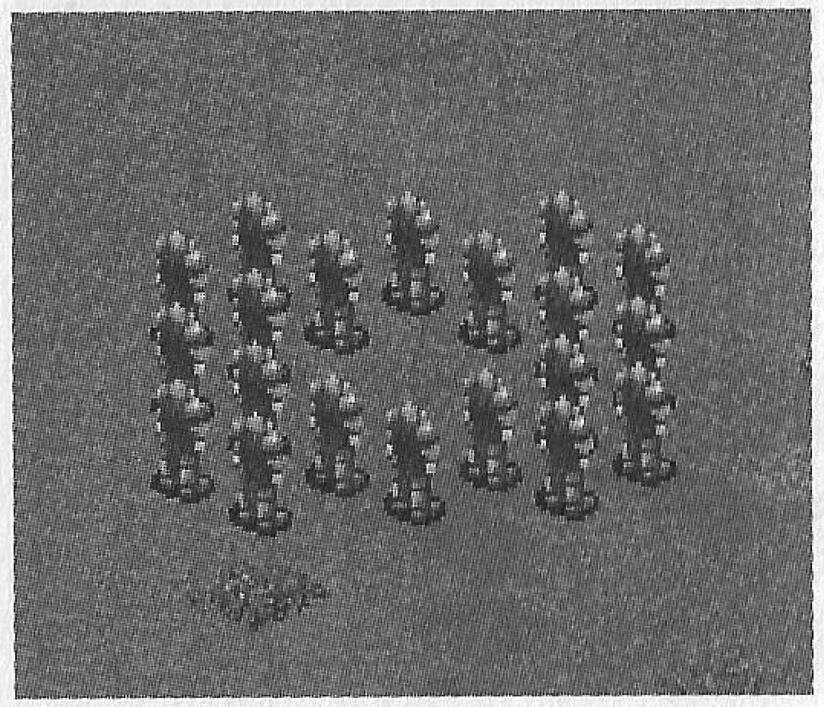


軽装兵中最大の攻撃力を持つのがこの部隊。攻撃から防御まで使える万能的な部隊。コストパフォーマンスが高いので量産には向いている部隊である。



攻撃力　255600
防御力　99000
耐久力　198000
最大数　360

重装兵（徒歩） 剣

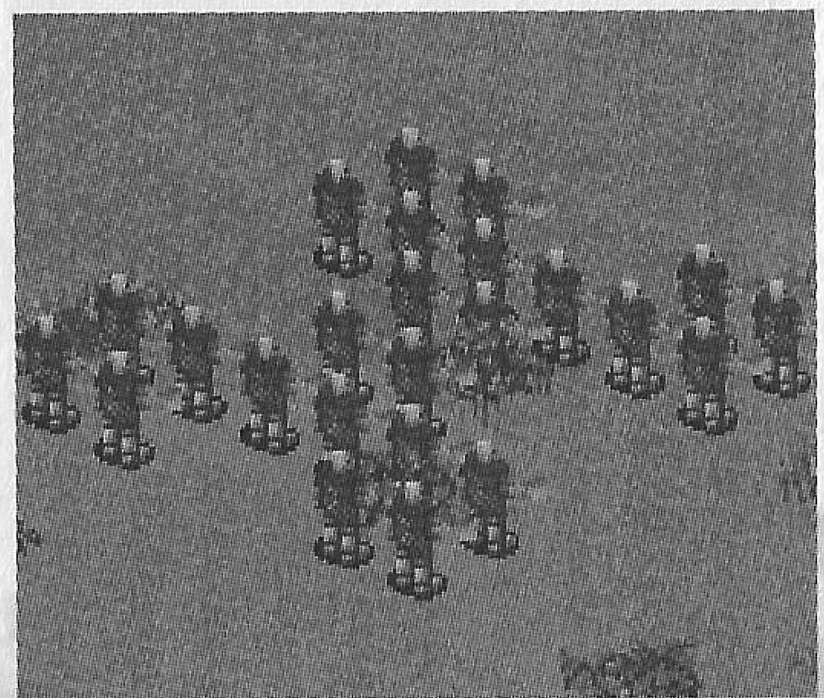


軽装剣部隊に比べて攻撃力がやや劣るものの、防御力が高くなっている部隊。防衛戦や強行突破に向いている部隊。価格が高いので最初から作ると苦労する。



攻撃力　200000
防御力　116000
耐久力　280000
最大数　400

重装兵（徒歩） 斧

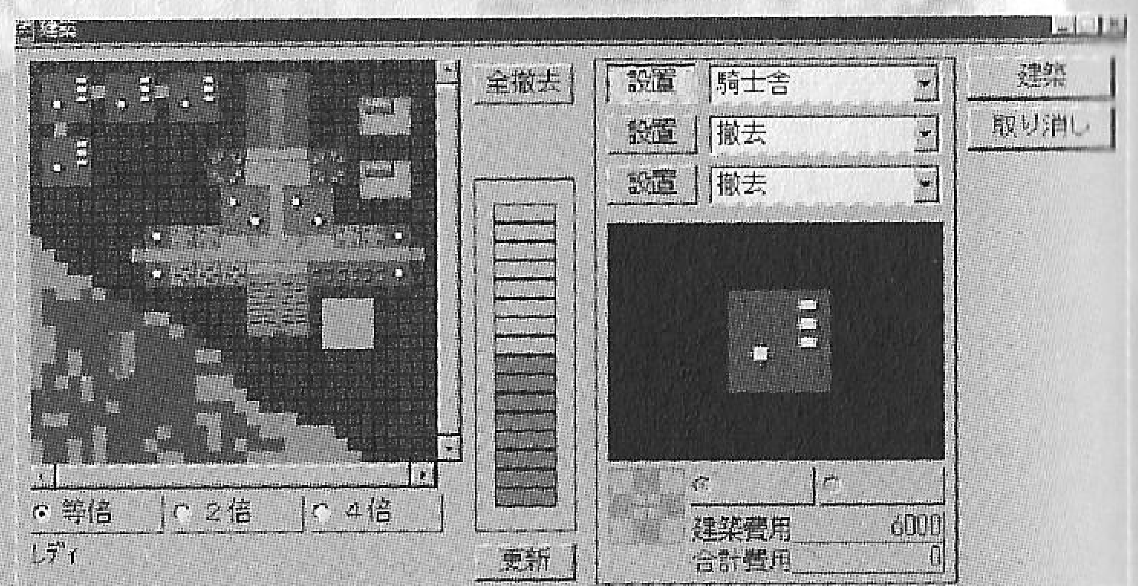


軽装兵には装備できない斧を装備した重部隊。最大数も最高なため攻撃・防御ともかなり高い。高価格ではないため量産もきくので、戦闘には必ず参加させるべき部隊。



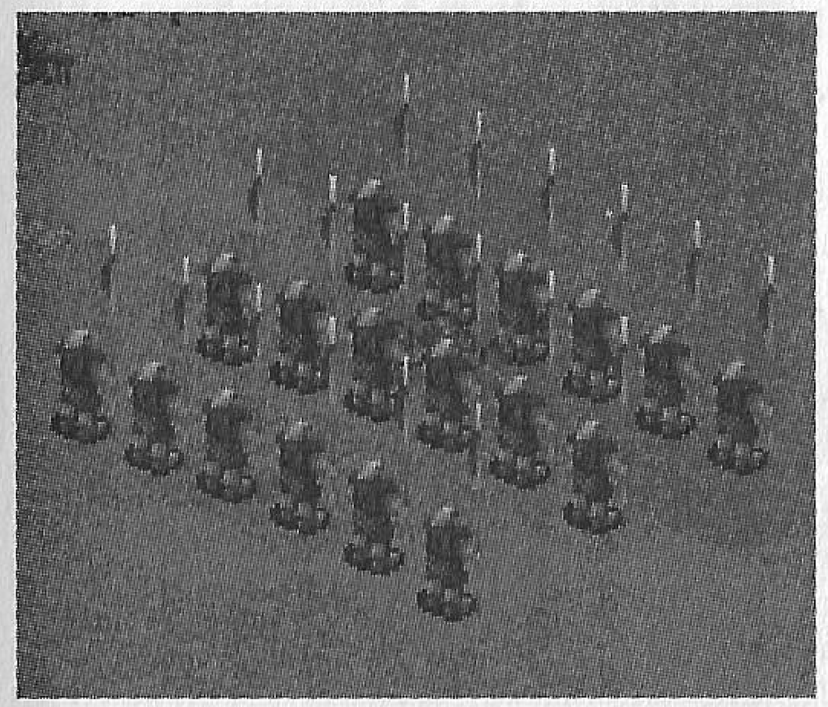
攻撃力　278400
防御力　158400
耐久力　336000
最大数　480

武器の生産数の謎



兵士だけでなく武器や弾薬なども一定数しか生産されない。基本的には都市の人口が多い方が大量に生産されるのだが、物によってそれ以外の要素も関係してくるのだ。例えば武器は武器庫の数。弾薬は弾薬庫の数。乗り物は馬小屋の数。食料は食料庫の数が多ければ多いほど大量に生産されるようになっている。自国所有の都市が何を多く生産出来るのかチェックしておいて、前線で足りなくなった時はそこから輸送するようにしよう。増築と併用すれば物資不足には困らなくなるはずだ。

重装兵（徒歩） 槍

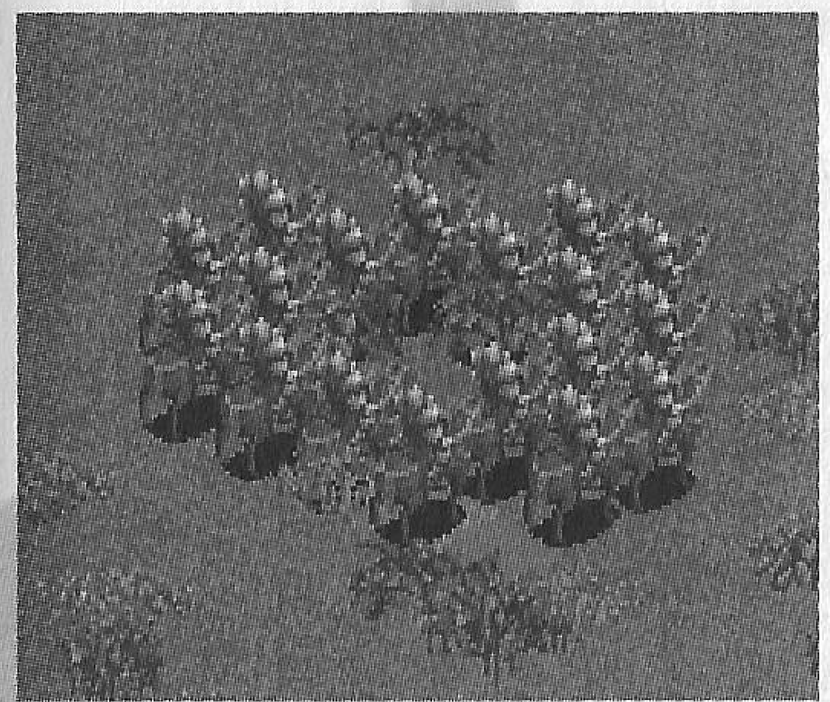


軽装槍部隊より防御力と耐久力が上がったスタミナ部隊。まずは自分の城の防衛用に編成しよう。余裕が出てきたら攻撃部隊に編成し直して、戦争に参加させる。

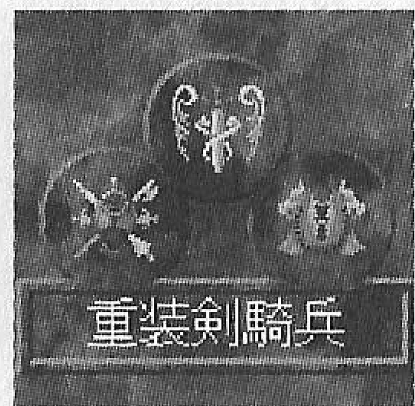


攻撃力　219600
防御力　111600
耐久力　252000
最大数　360

重装兵（騎馬） 剣

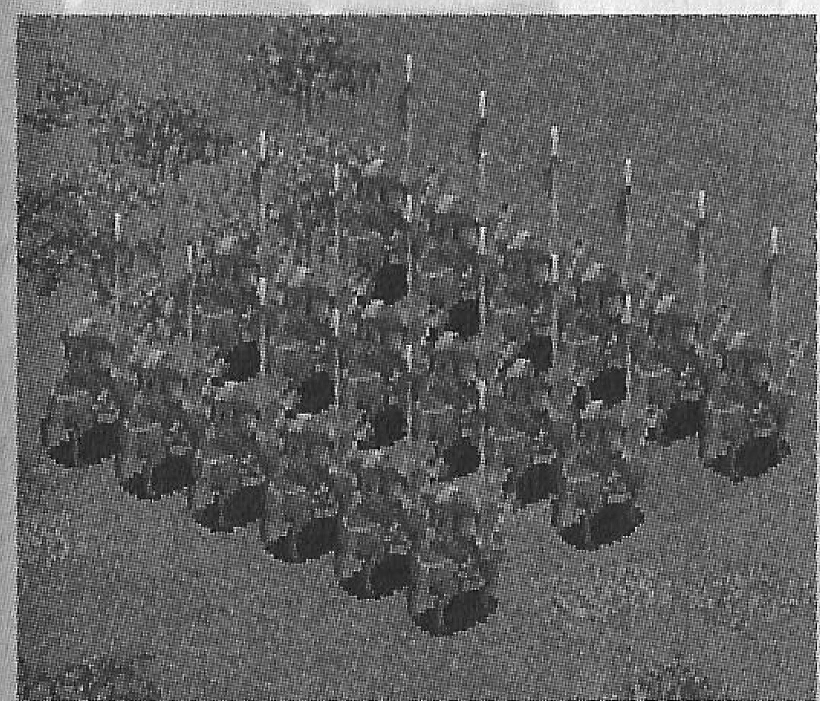


徒歩に比べてさらに防御力が上がった部隊。騎馬と剣が豊富にあれば、こちらにした方が断然有利な戦いになる。軽装兵と徐々に入れ替えて戦力を高くしておこう。



攻撃力　220000
防御力　162000
耐久力　300000
最大数　400

重装兵（騎馬） 槍

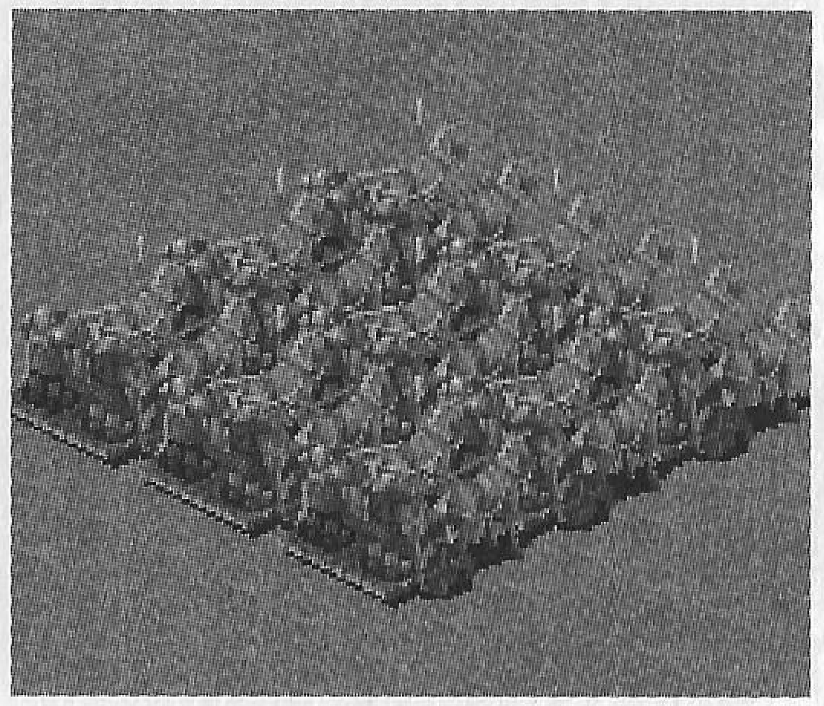


重装騎馬剣部隊に比べて攻撃力は上だが、防御力は下がってしまう部隊。現在の状況によって柔軟に剣部隊と切り替えられるように考えて置くべき部隊だ。



攻撃力　237600
防御力　117000
耐久力　270000
最大数　360

重装兵（戦車） 槍

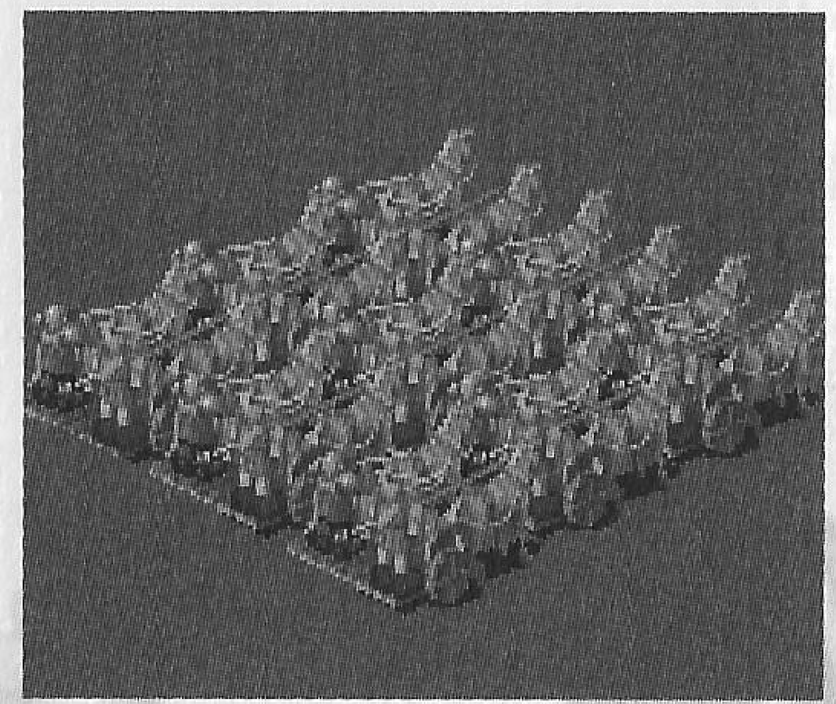


重装兵にしか乗れない戦車部隊。戦車のため攻撃力・防御力とも大幅に上昇している。しかし城の中に入れない欠点を持っているので、敵部隊への攻撃に使う部隊である。



攻撃力　248400
防御力　122400
耐久力　280800
最大数　360

重装兵（戦車） 弓



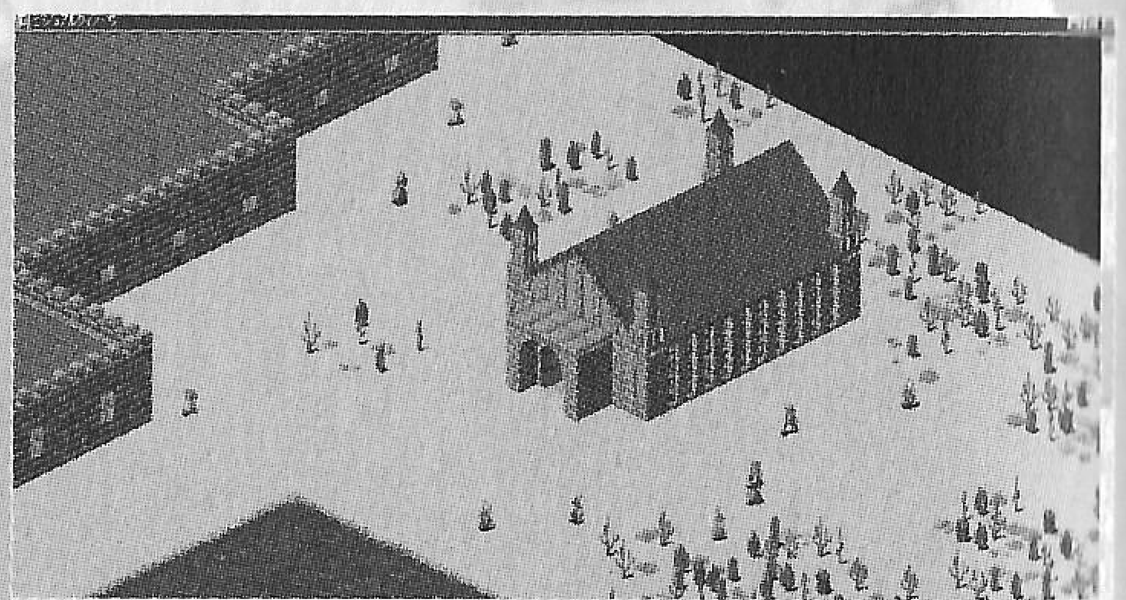
同じ弓部隊でも軽装兵に比べて防御力が高くなっている。軽装弓部隊を銃部隊に変えるのも良いだろう。資金に余裕があればぜひこの部隊に変えてみてほしい。



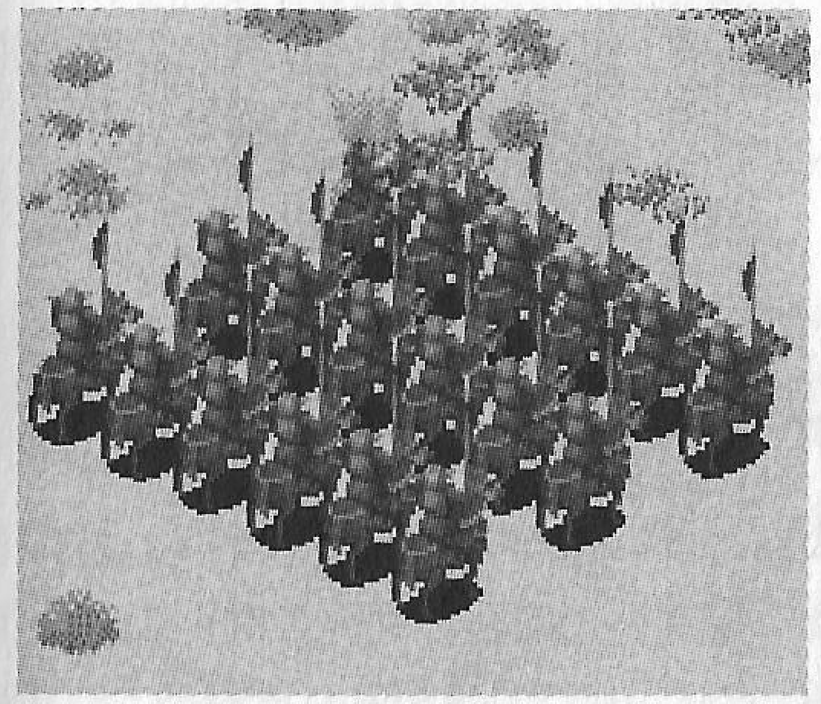
攻撃力　115200
防御力　57600
耐久力　187200
最大数　240

騎士兵の雇用

兵士の中で唯一お金で雇用できない騎士兵はどうやって雇用すれば良いのだろうか？　高い能力値を持っているだけに大量に雇用したいのにどうやって増やせば良いのかわからないプレイヤーは多いはず。そんな人には騎士兵の増やし方をズバリ教えよう。実は騎士兵は毎年4月1日に兵士の中から一定数選抜される。つまり1年待てば自動的に増えるのだ。また、都市に教会があると騎士選抜率が大きく上がる。騎士をたくさん欲しかったら教会を増築するのを忘れないようにしよう！



騎士兵（騎馬） 剣

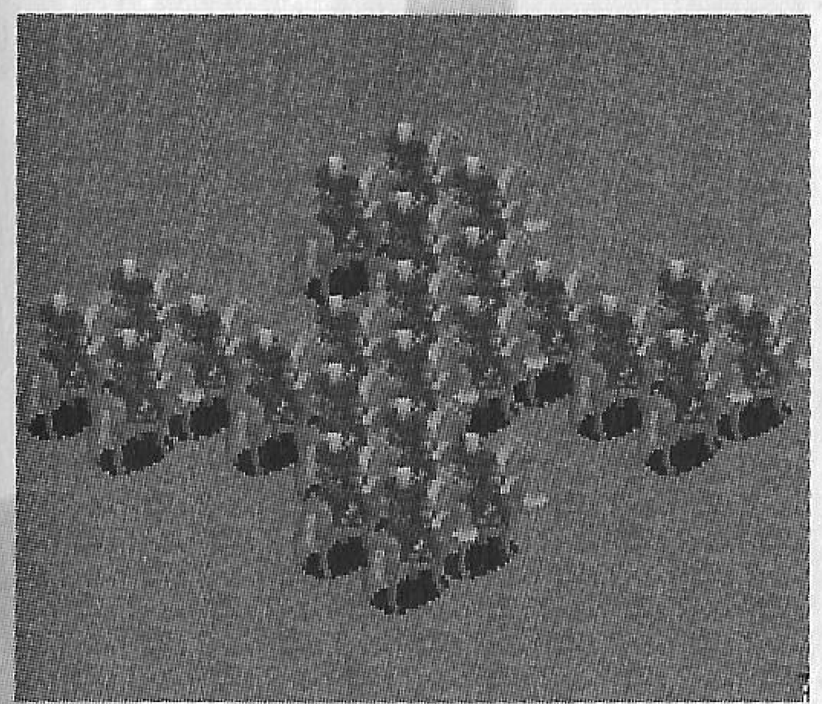


唯一買うことができない兵士が騎士兵。手に入れにくいだけあって戦闘力はかなり高い。拠点防御や敵主力攻撃など戦争の要となる場所に投入しよう。



攻撃力　260000
防御力　142000
耐久力　340000
最大数　400

騎士兵（騎馬） 斧



部隊中最大の能力を持つのがこの部隊。同じ数なら大抵の敵に勝つことが出来るはず。反面補充が難しいのでここ一番という時に戦争に投入するようにしよう。

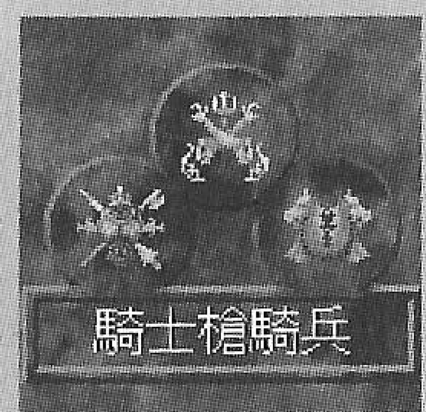


攻撃力　350400
防御力　189600
耐久力　408000
最大数　480

騎士兵（騎馬） 槍



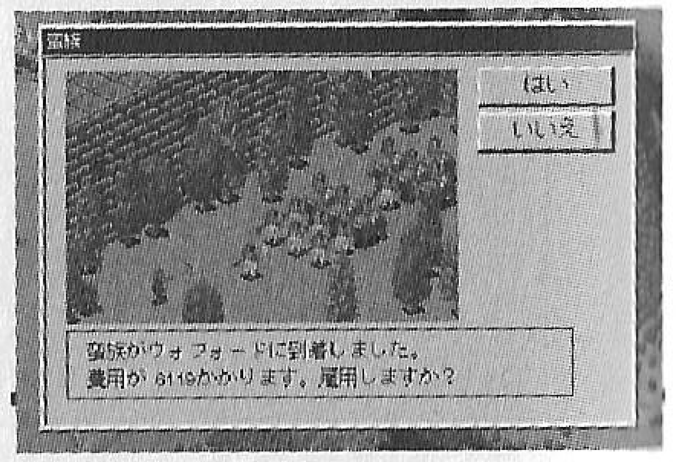
防御力は下がるものの、最大数が少ないため一番最初にそろえやすい部隊。騎士兵の数が増えてきたら剣部隊や斧部隊に編成をし直した方が良いだろう。



攻撃力　273600
防御力　135000
耐久力　306000
最大数　360

臨時部隊の有効活用法

特定条件で出現して味方になる蛮族部隊。強力な戦闘力を持つ彼らを味方につけよう！

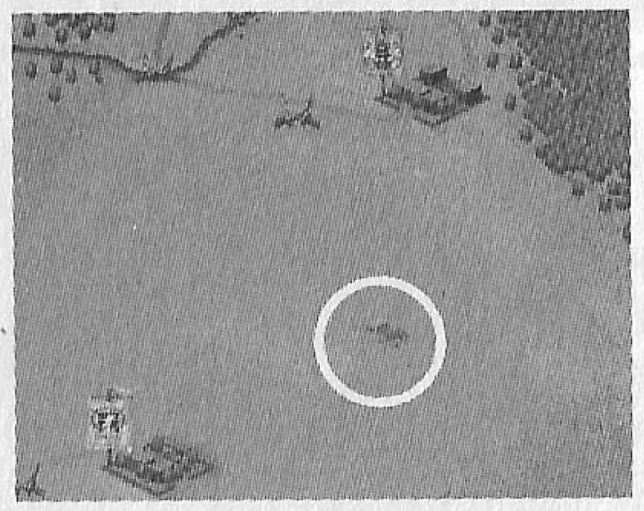


蛮族を城に来訪させるには

蛮族は特定都市に国王がいる場合、拠点から都市に向かって移動を開始。城を来訪して味方にしてくれと頼んで来る。

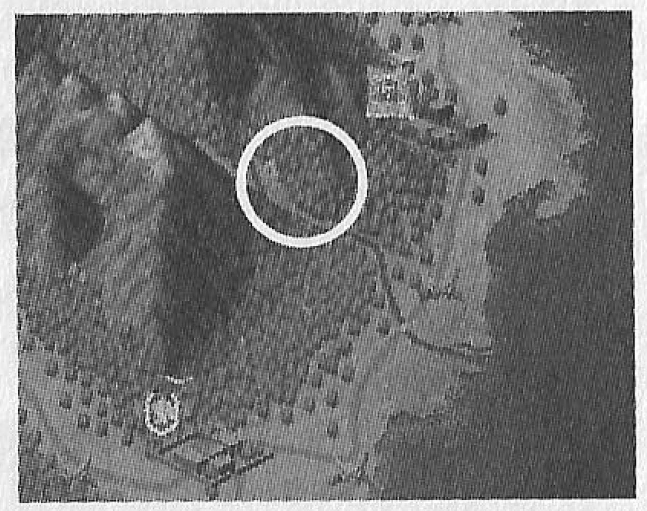
蛮族は強力な戦闘力を持っているが、兵の補充などの部隊編集がいっさい行えない。使い潰すか大事にするかはプレイヤーの戦略しだいだ。

蛮族別出現エリアマップ



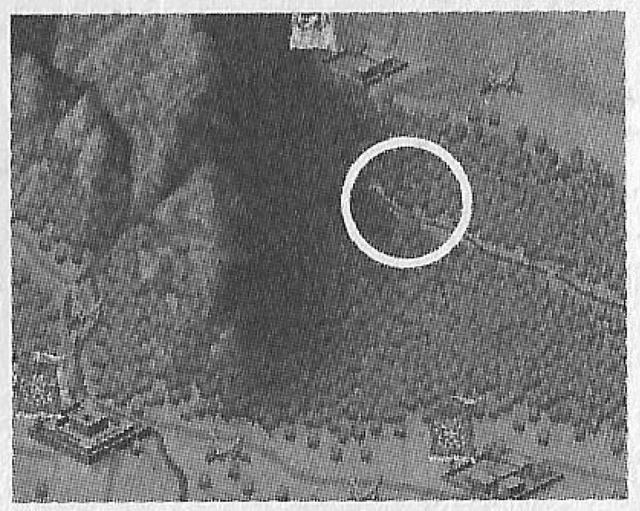
ガダルマ地方とマンサントラル地方境界に拠点を持つ蛮族。
国王がメリーダ、アングマーレルにいる場合に登場する。

	弓歩兵部隊	弓駱駝部隊
個人攻撃力	600	876
最大数	240	240
全体攻撃力	144000	210240



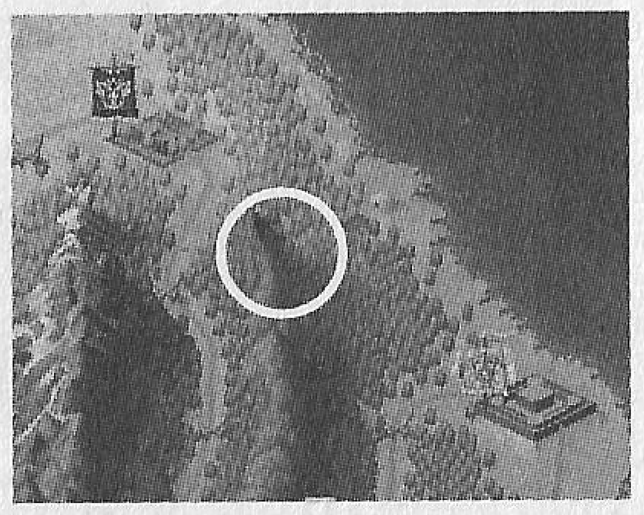
ウォルズ地方とマンサントラル地方の境界に拠点を持つ蛮族。
国王がレンジュ、ウォフォードにいる場合に登場する。

	斧歩兵	斧水牛
個人攻撃力	870	1227
最大数	480	480
全体攻撃力	417600	588960



ガダルマ地方とマチェスタット地方の境界に拠点を持つ蛮族。
国王がイノーバー、アルシラスにいる場合に登場する。

	剣歩兵部隊	槍歩兵部隊
個人攻撃力	750	915
最大数	400	360
全体攻撃力	300000	329400



ガダルマ地方とオブスルト地方の境界に拠点を持つ蛮族。
国王がイラーニャ、バルシアにいる場合に登場する。

	剣歩兵	剣象兵
個人攻撃力	750	1287
最大数	400	360
全体攻撃力	300000	463320

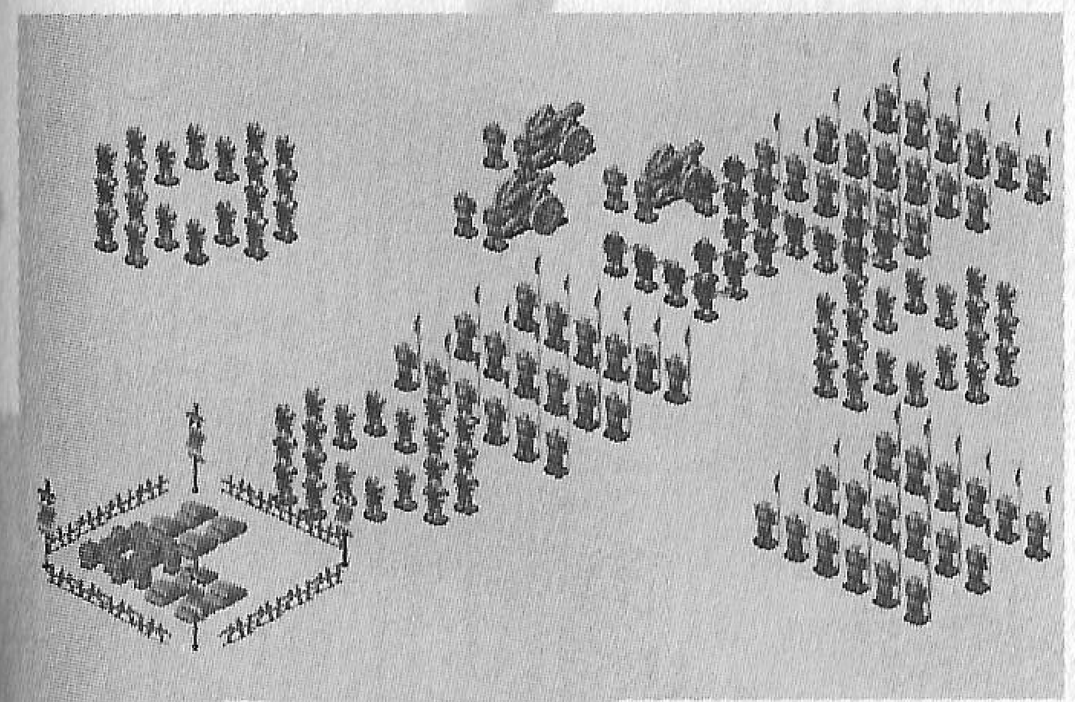
師団を編成しよう

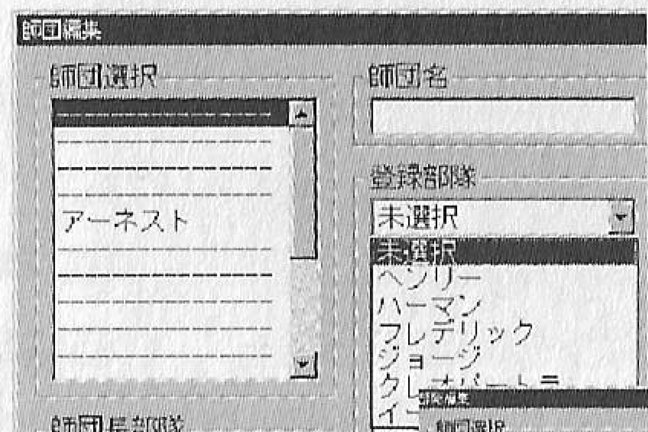
部隊がそろってもそれだけではまだ準備不足。統制のとれた行動をとるためにはさらに部隊を束ねた師団を作らねばならない。

師団の編成の基本

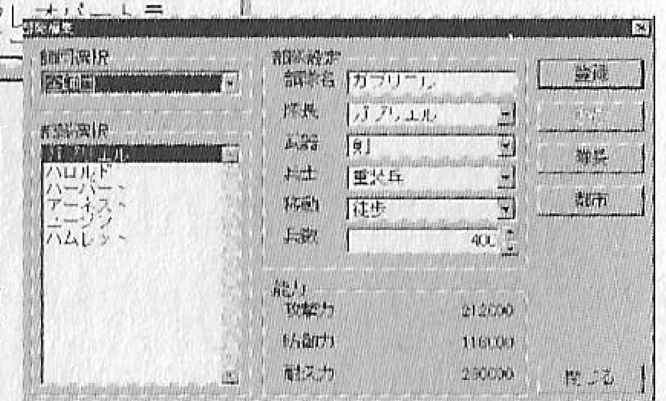
ここまでで作ったたくさんの部隊。その部隊を一定数まとめて一括した命令を出しやすくしたのが師団だ。1師団には最大8部隊までを登録することが出来る上に師団名も自由につける事が出来る。これは攻撃・防御どちら向けに編成したかメモする事や自分のお気に入りの名前をつける事もできるので非常に便利だ。

師団を編成する場合は、各城マップ内で師団編集ウィンドウを開いて行う。まず［師団選択］の師団名をクリックして、編成を変える師団を選択。新しく作る時は［----------］部分をクリックすれば良い。次に［登録部隊］をクリック。そこに未配備の部隊のリストが表示されるので、登録する部隊を選択。最後に[師団長部隊]をクリックすると、現在師団に参加している部隊の中から師団長部隊に設定する部隊を選択すれば師団の編成は完了する。





←今まで作った部隊を組み合わせて、状況に合った師団を編成しよう。プレイヤーのセンスが重要だぞ。



→完成した師団。師団内の各部隊位置なども、フォーメーションコマンドを使えば自由に変更することが出来る。

フォーメーションを使いこなせ

師団編集の時に決める項目のひとつであるフォーメーション。これは師団全体の中で各部隊をどう配置するか決めるものである。攻撃や防御に適した各フォーメーションがあるがどうも分かりづらい…。

そんな時はフォーメーション編集ウィンドウを開いてみよう。師団内の部隊がどう配置されるかが分かる上に、自分の好みに編集することも出来る。攻撃力の高い部隊を前面に配置し、防御部隊や射撃部隊は拠点の近くに置くFAKE_FENCEを中心に編集しよう。



↑これがフォーメーション編集ウィンドウ。配置の編集は実に簡単に変更する事が出来る。

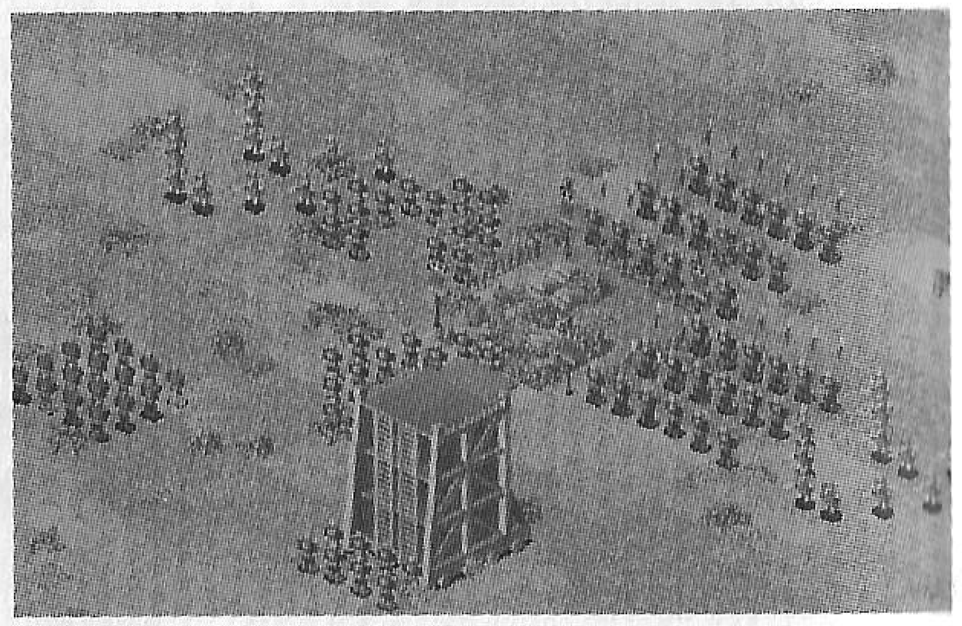
目的別に編成する

部隊をただ闇雲に編成しても強力な師団にはならない。どういう戦わせ方をするかで編成は大きく違うからだ。ここでは基本から応用まで、師団編成のノウハウを掲載してみた。

基本型

まず基本として敵部隊攻撃から攻城までをこなす事が出来る編成を考えてみよう。全8部隊の内、４部隊を直接戦闘部隊で編成する。序盤でもそろえやすい軽装剣・槍部隊で編成しよう。残りの部隊の内2部隊を射撃部隊として軽装弓部隊。さらに2部隊を攻城戦闘部隊として軽装鶴嘴（つるはし）部隊。または攻城塔で編成する。

軽装兵を重装兵に変えたり乗り物を装備させたりバリエーションは考えられるが、この編成にすれば状況が変化しても柔軟に対応出来る。最低でも都市の中にひとつは置いておくべき師団編成である。



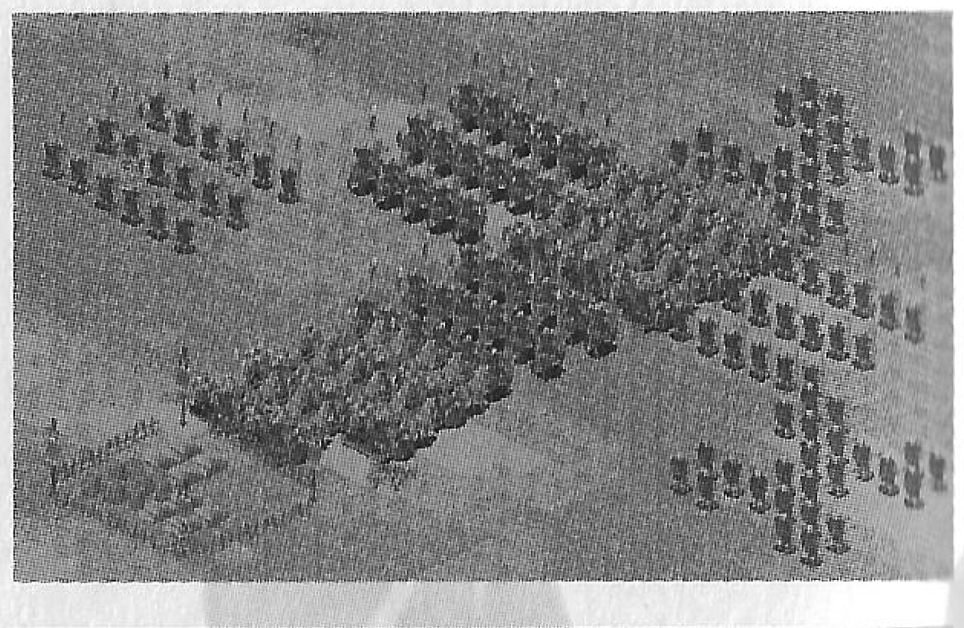
軽剣徒×2　軽槍徒×2　軽弓徒×2
軽鶴徒×1　軽塔徒×1

攻撃型

攻城よりも野戦場で敵の部隊を撃退したい。そんな目的の時には攻撃力重視の部隊で編成しよう。

剣よりも槍の方が攻撃力が高いので槍部隊を中心にする。重装兵は槍よりも斧の方が良い。さらに攻撃力を上げるために、徒歩ではなくなるべく騎馬や戦車に乗せるようにしよう。射撃部隊は弓よりも強力な銃や大砲部隊を加える。

余裕があれば騎士部隊を加える。補充が難しいため無駄な消耗は避けるべきだが、師団の強さが大きく違ってくる。迎撃用として都市に置いておこう。



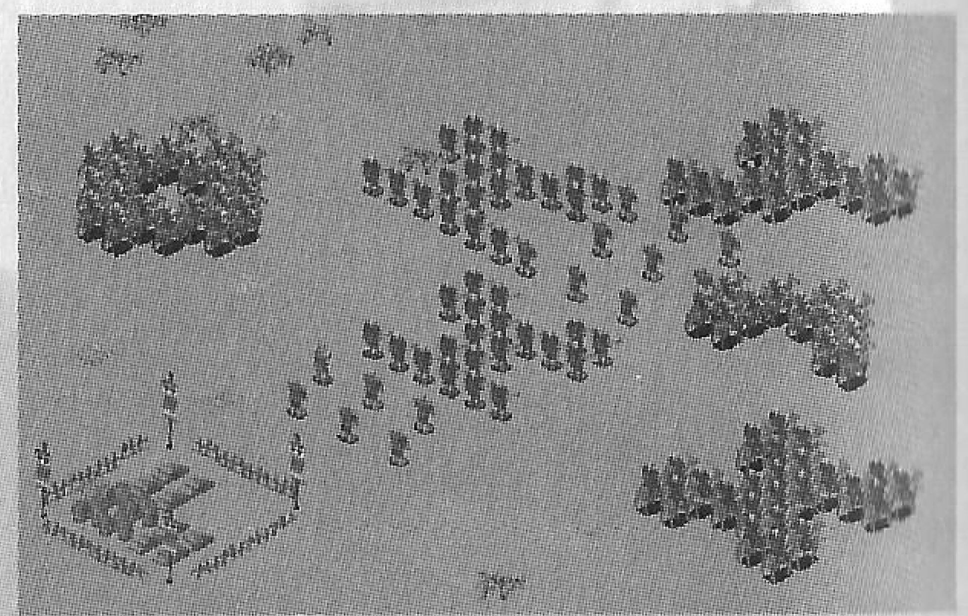
重槍徒×2　重斧徒×2　重槍馬×2
重槍車×2　または騎斧馬×4

防御型

国王がいる都市や敵陣と隣接している都市は、防御を固めないとすぐに攻め落とされてしまう。そのような都市には防御力重視の師団を編成して防衛しよう。

防御力の高い重斧徒部隊や重剣馬部隊を中心に編成。国王の部隊や拠点の周りは騎士兵で防御を固める。

少数だが射撃武器も加えておけばさらに安心。弓や銃も良いが、遠距離を攻撃できる大砲、投石部隊を加えておきたい。敵が近づく前に少しでもダメージを与えるようにして、時間を稼ぐのだ。勝てなくても良いから負けない師団編成タイプ。



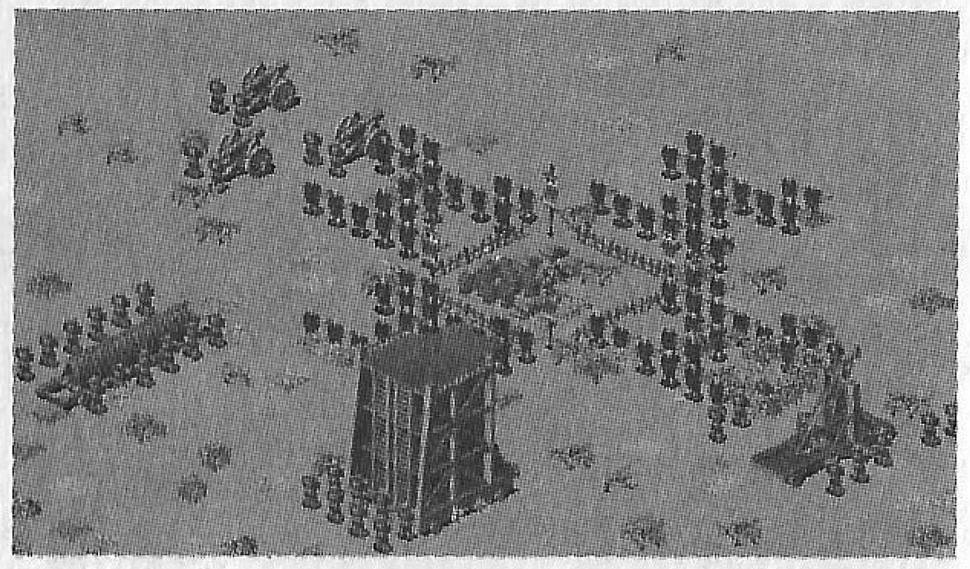
重斧徒×2　重剣馬×2　騎斧馬×2
軽銃徒×2　または軽砲徒×2

攻城型

敵の城を陥落させるのが最終目的への近道。そのためには攻城戦用師団を編成する必要がある。

まず壁破壊用として大砲、投石、破壊槌部隊が必要。内部に進入する戦闘部隊は重斧徒部隊が最低でも2部隊は必要。また攻城塔を2つにして残りを突入＆護衛用の重斧徒部隊にする編成も有効だ。

攻城戦用に編成された師団はどうしても他の師団に比べて直接戦闘力が下がってしまう。攻城師団はなるべく敵との戦闘を避けて、すばやく敵城へたどり着く事を最優先させよう。

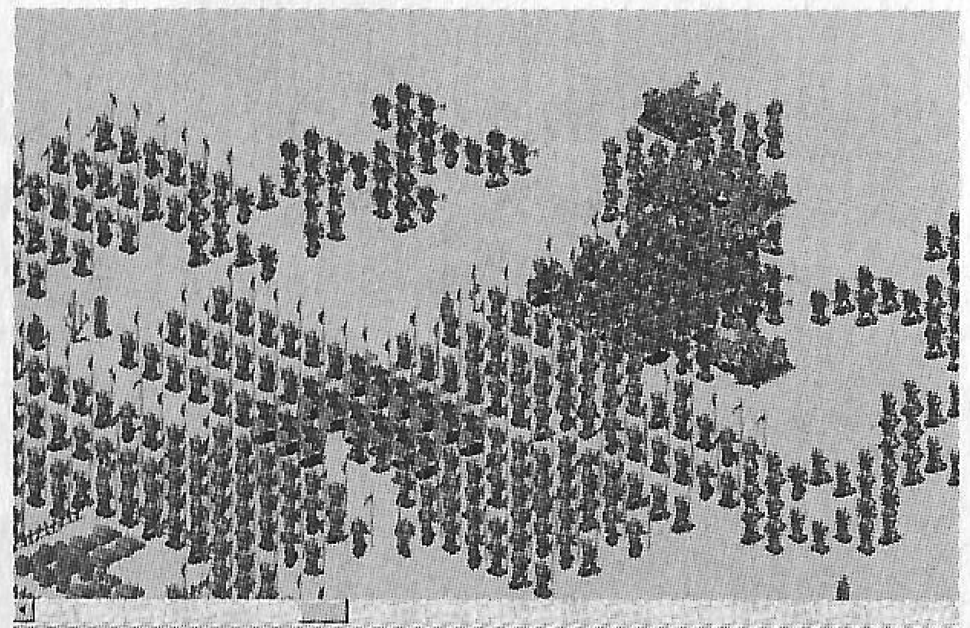


重斧徒×5　軽砲徒×1　軽投徒×1
軽槌徒×1　または軽塔徒×2

師団同士を組み合わせる

ここまでで各戦闘向きの師団編成を紹介してきた。しかし戦争には最大4師団まで参加することが出来る。つまり戦況に合わせた師団同士の編成も重要なのだ。ここでもうひとつ上の編成を考えてみよう。

考え方は師団編成と同じ。基本師団を４つ編成すれば基本大部隊になる。師団同士の組み合わせは数多くあるので、例えば攻撃師団×3プラス攻城師団×１で強襲攻城を行う、防御師団×４で都市を難攻不落にするなどの大部隊編成が出来るわけだ。



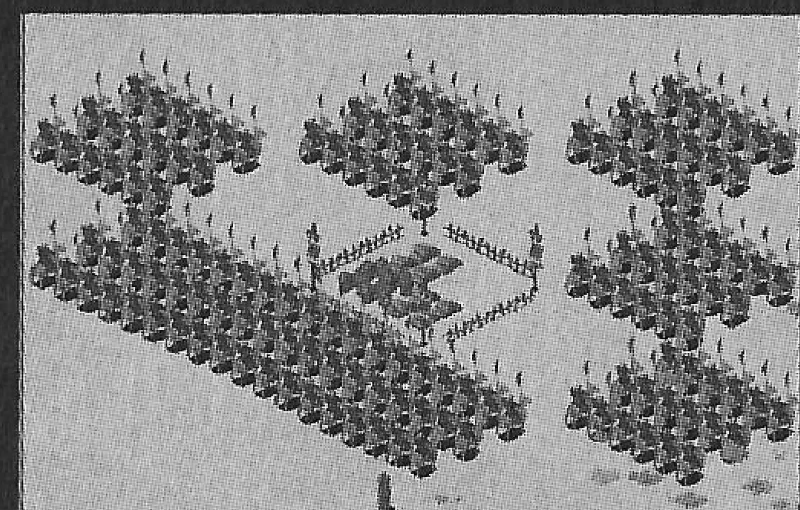
さらに他の師団との連携でユニークな師団も編成することが出来る。例えば射撃部隊だけでは防御力が足りないのだが、他の師団に防御をしてもらうことで全部隊が射撃部隊の射撃師団や、師団単位で敵に切り込む斧師団などいくらでも作れる。



これらはかなり偏った編成だが、戦闘時や補充時に、兵士や武器の数を部隊ごとに細かく考えなくてすむ利点がある。状況の変化に合わせて的確な編成をしよう。

夢の最強軍団を作ろう

一口に最強、といっても色々あるがまずは攻撃力の高い師団を作ってみた。ずらりそろった斧騎士軍団。これが攻撃耐久とも最強だが、騎士は4月にならないと増えないし、騎馬もそろえなきゃならないで時間と金ばかりかかってしまう。もったいなくて戦わせたくなくなってしまう。本末転倒である。



敵国に進軍して勝利をつかめ

領土拡張するのに避けて通れない道が他国への戦争である。そこで戦争の準備から実際に戦うときまでを段階ごとに解説しよう。

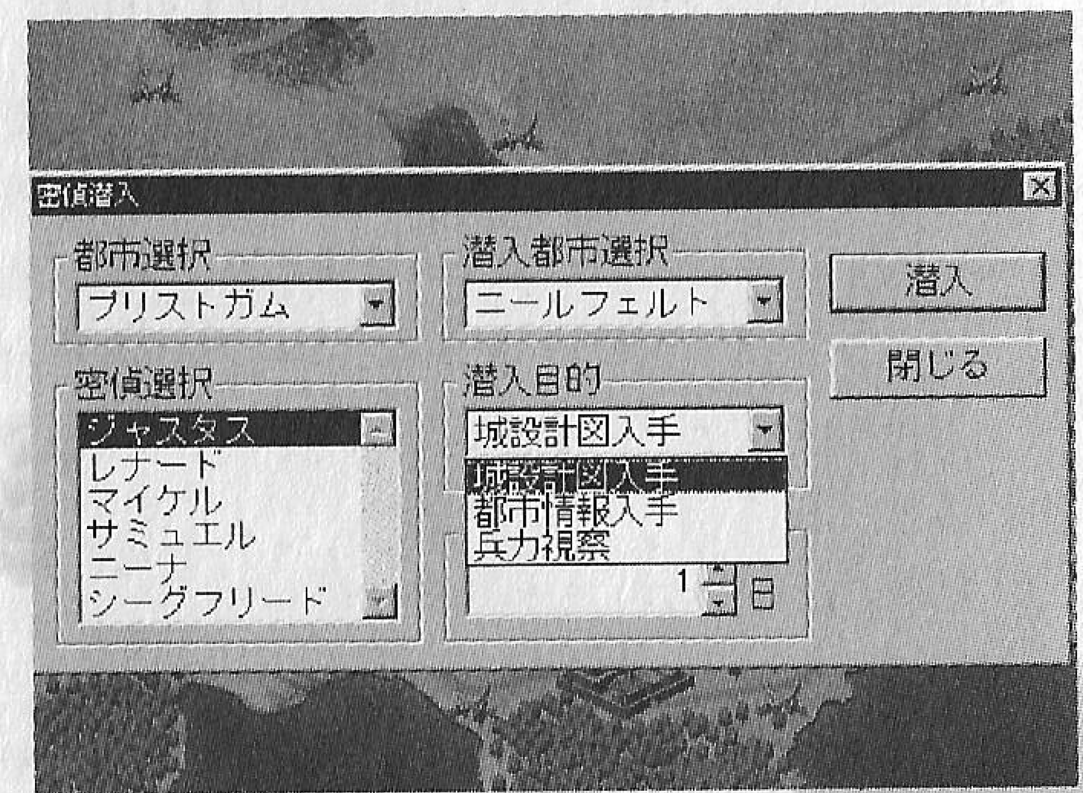
戦争の準備はこうする

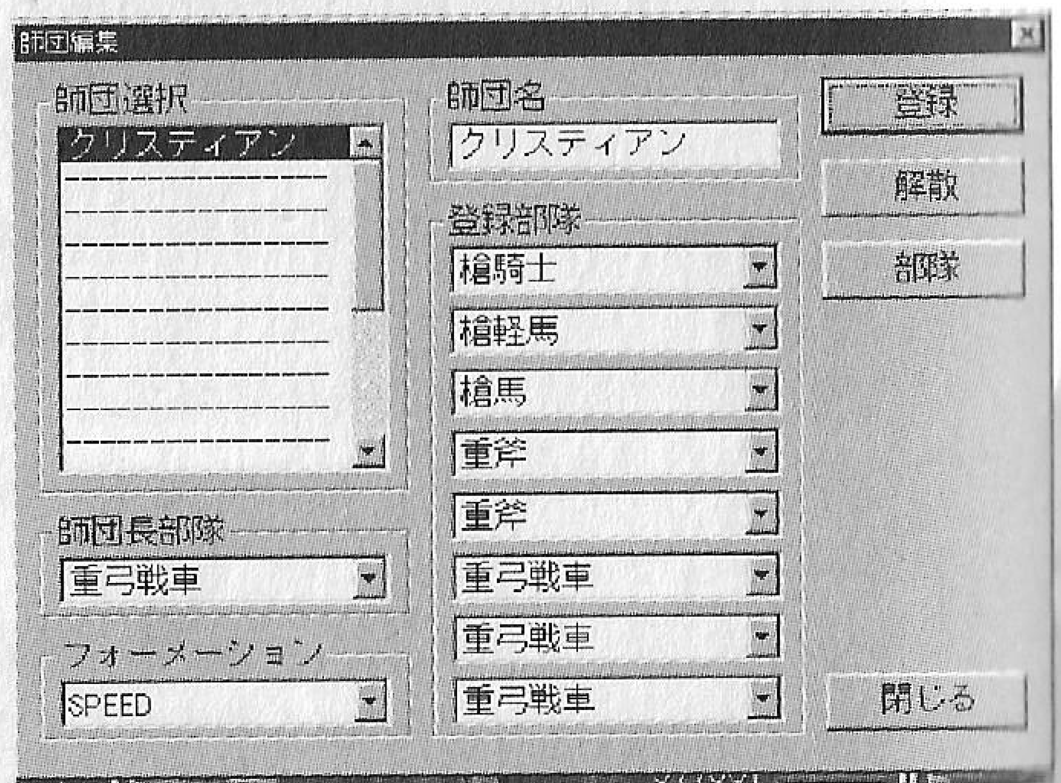
基本は情報収集から

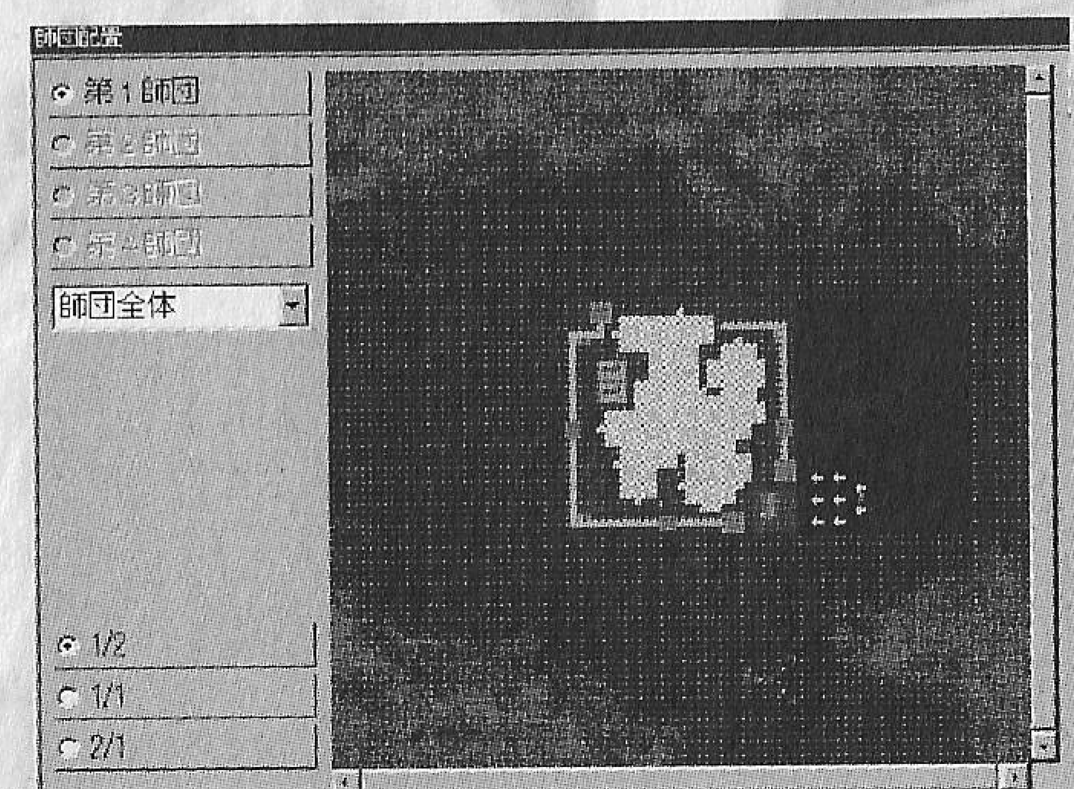
『敵を知り己を知れば百戦危うからず』のことわざがあるように、戦争において必要なものは情報戦である。まずは自国の戦力を確認しよう。どの都市にどんな兵力が駐留しているのかを完全につかむ事が大切だ。特に序盤は資金や自国都市が少ないので、最初から大掛かりな戦力増加は難しい。最初から所持している戦力を最大限に利用するようにしよう。

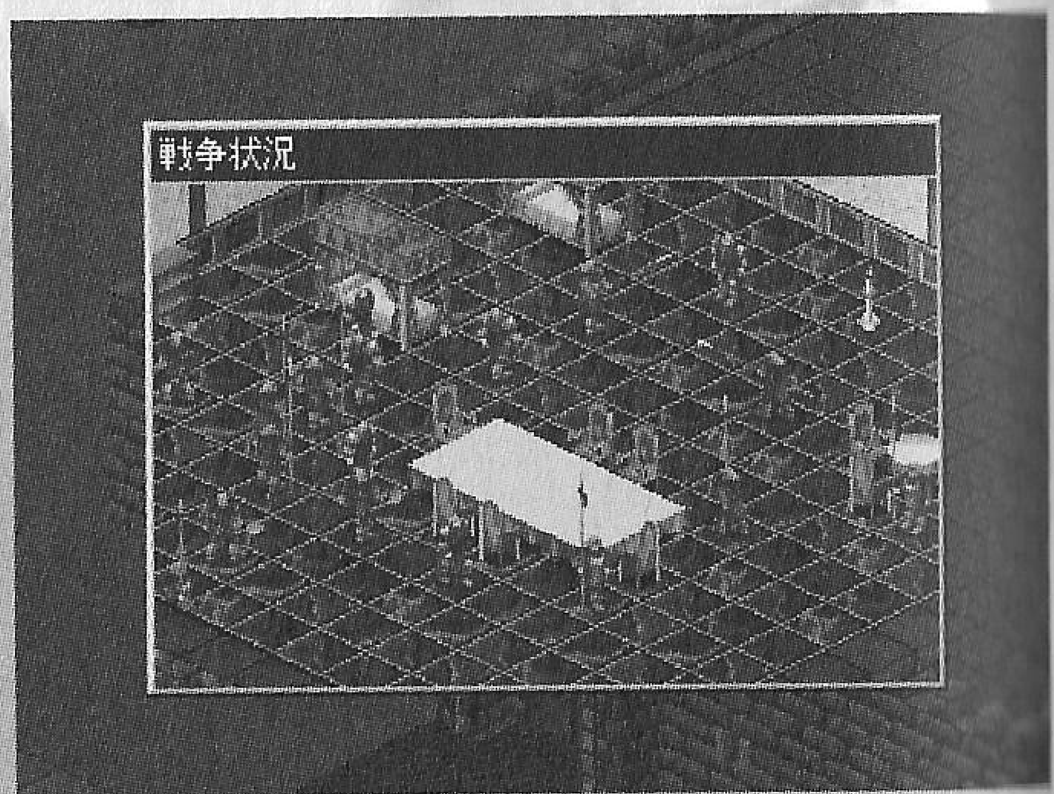
自国が把握出来たら次は他国。侵攻予定先の敵所持都市に密偵を送り込んで情報を手に入れよう。重要なのは敵兵力と城の構造図である。最終的に敵城を落とすには敵司令官を倒すか王室に進入しなければならないため、その確認が必要だからだ。城壁の有無と城門の場所の確認も忘れてはならない。城の構造によって攻撃部隊の編成も変わってくるので重要だ。

そのため、密偵には少しでも能力値の高い将軍を使って確実に情報を手に入れよう。





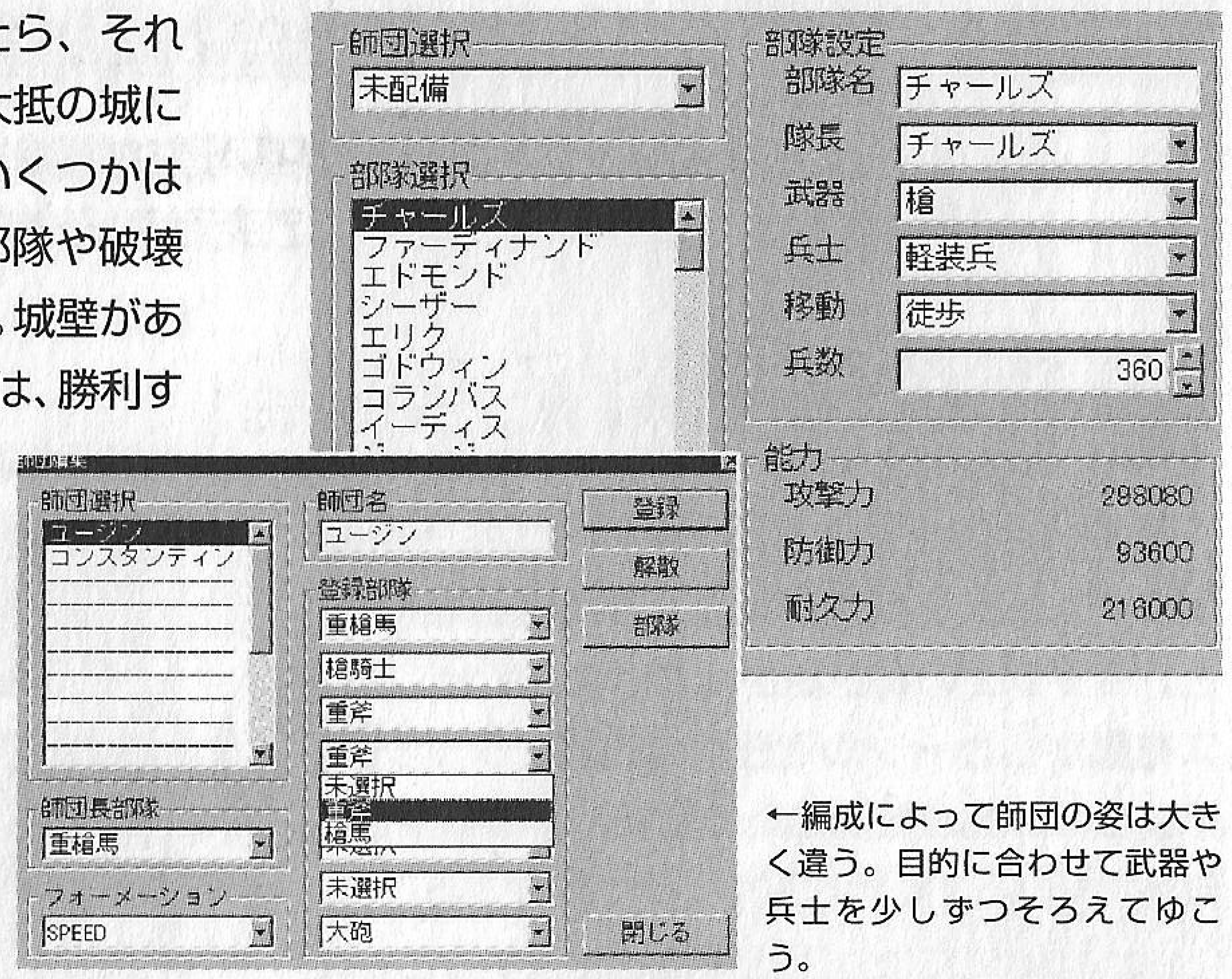




状況に応じた編成

密偵によって敵城の構造が分かったら、それにもっとも適した師団を編成する。大抵の城には城壁があるが、城壁がない都市もいくつかはある。城壁を突破するための攻城塔部隊や破壊槌部隊が必要か、ここで判断するのだ。城壁があるのに攻城部隊を編成しなかった場合は、勝利するのは不可能に近いので注意しよう。

また、戦争はこちらが敵城に攻め込む場合だけではない。城だけでなく野戦場で戦ったり、逆に自国の城が敵に攻められて防御しなければならない場合もある。攻撃型か防御型かを的確に判断して、現状にあった師団を編成しよう。

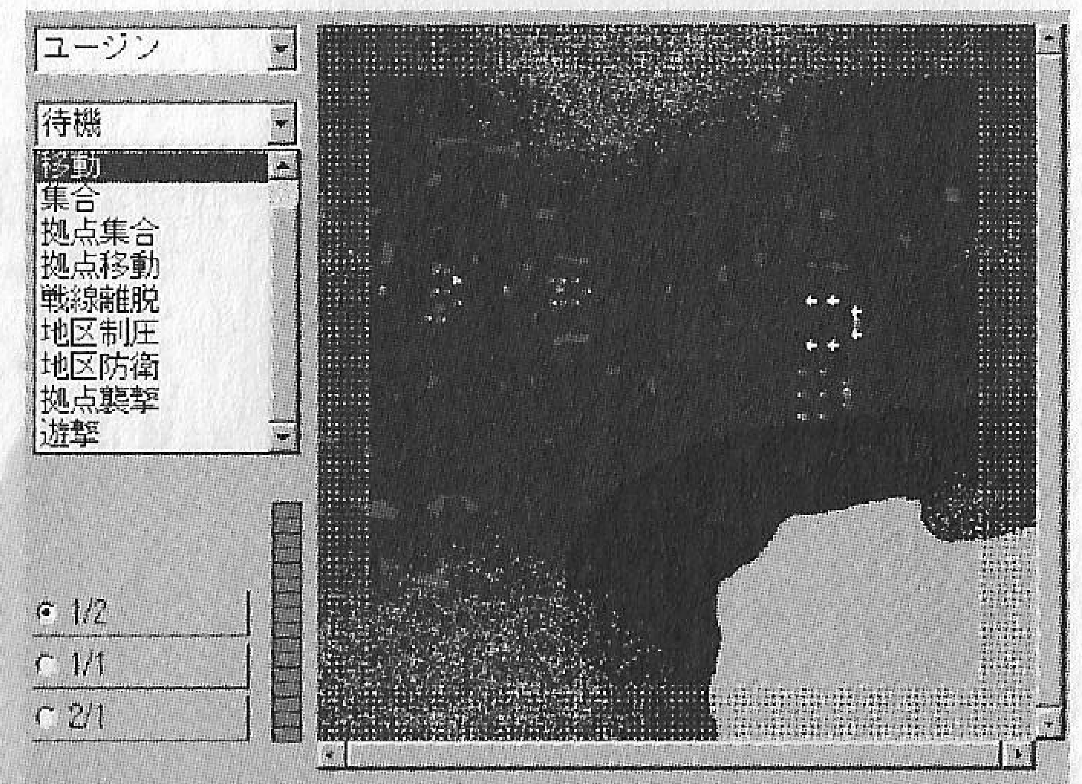


←編成によって師団の姿は大きく違う。目的に合わせて武器や兵士を少しずつそろえてゆこう。

部隊配置と命令

戦争が始まったときに一番最初に決める事はどこに味方の師団を配置するかである。敵の側や城の側、敵師団を挟み撃ちにするような場所に配置したり、逆に砲撃のために遠距離に配置する事などが出来る。重要な要素なので状況に合わせて的確な配置を心がけよう。

配置が終わったら、部隊に各種命令を出して戦闘が始まる。命令は各部隊に出すのが基本だが、師団ごとにまとめて命令する事も出来る。状況で命令を使いわけて勝利を掴もう。



戦争委任モード

戦争への出撃師団を決める戦争ウィンドウの中に［操作］項目が存在する。この項目を[委任]に設定するとで戦闘を司令官に委任することが出来る。委任すると戦争は終了するまでプレイヤーはただ見ているだけ。命令は一切下せない。よほどこちらの戦力が優勢でない限り使わない方が良い。もっとも戦争の途中で[委任]する事も出来るので、自軍の勝利が決定的になったら[委任]してみよう。後の細かい処理は将軍がやってくれるぞ。



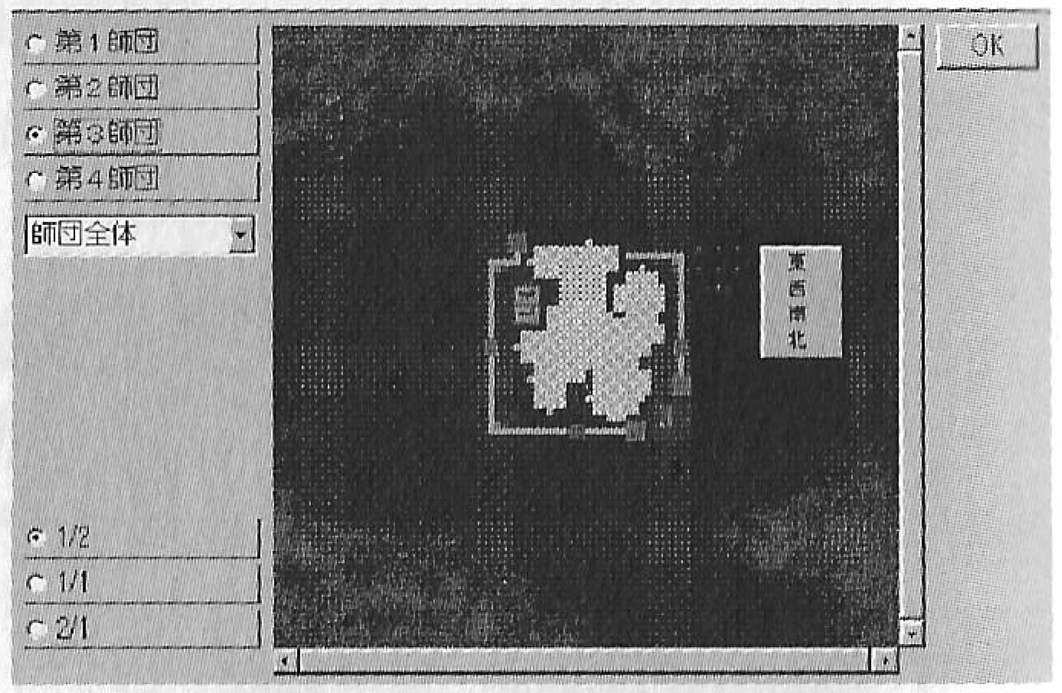
戦争基本戦術

自国の領土を広げるのに必要不可欠な戦争。ここでは各戦争に必要な基本的なコツを紹介。ここだけは必ずマスターして欲しい。

初期配置を考える

戦争モードで一番最初にすることは、師団配置ウィンドウで自分の師団を戦場に配置すること。マップ上の網がかかっていない部分にマウスを動かしカーソルを任意の位置でクリック。師団全体の向きを決めたら配置完了。城や他の師団に重なって配置出来ないので注意すること。

城の敷地内には、師団単位で配置することは出来ない。部隊単位で配置すること。ただし戦車部隊／大砲部隊／攻城塔部隊／破壊槌部隊／投石機部隊／師団長部隊／師団拠点などは、城内に配置が出来ないので注意しよう。

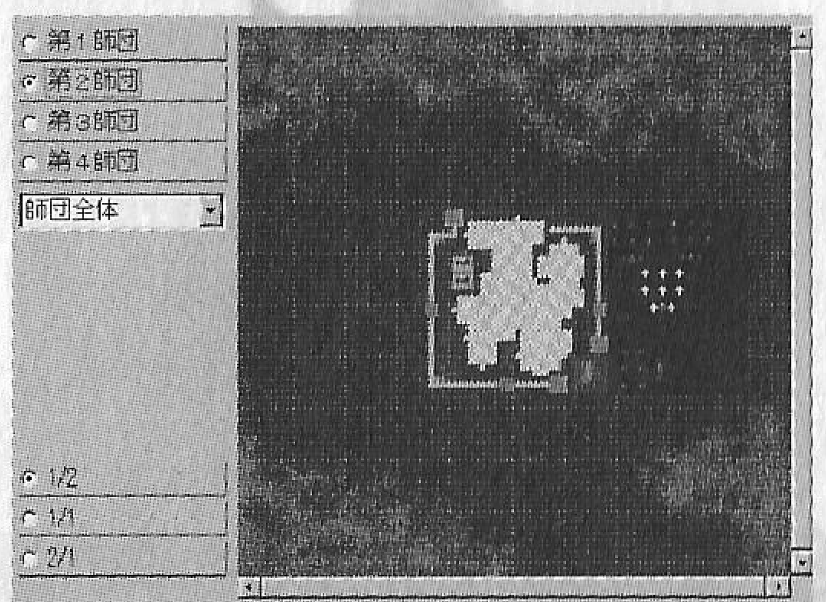


↑攻撃か防御かを考えて師団を配置。防衛の時は城内に防御部隊も配置しよう。攻撃の時は少しでも城に近い場所に配置すること。

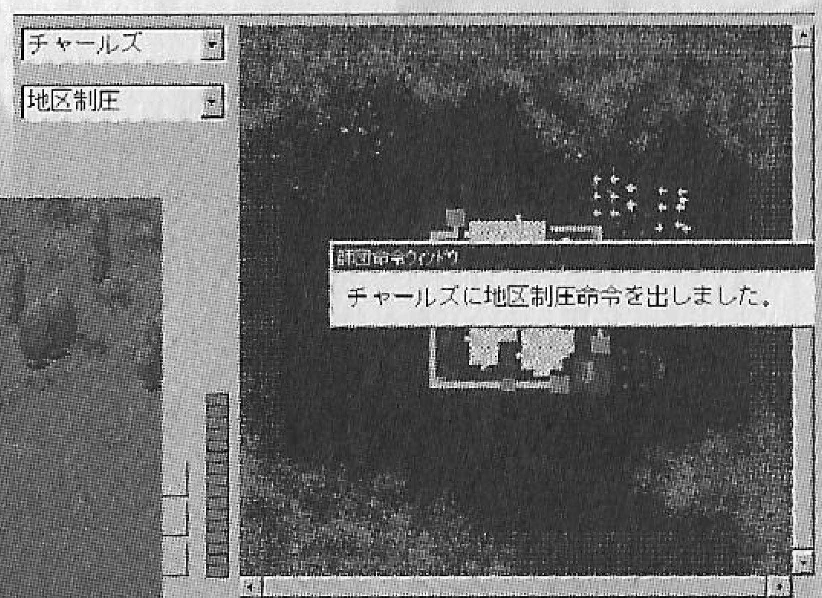
敵より多い戦力で攻撃

戦いで負けないためには相手より大きな戦力をぶつけるようにすれば良い。敵国の防衛師団よりも多い師団数で進撃するのが戦略。そして戦場で実際に戦うときに相手より多い部隊で叩くようにするのが戦術である。

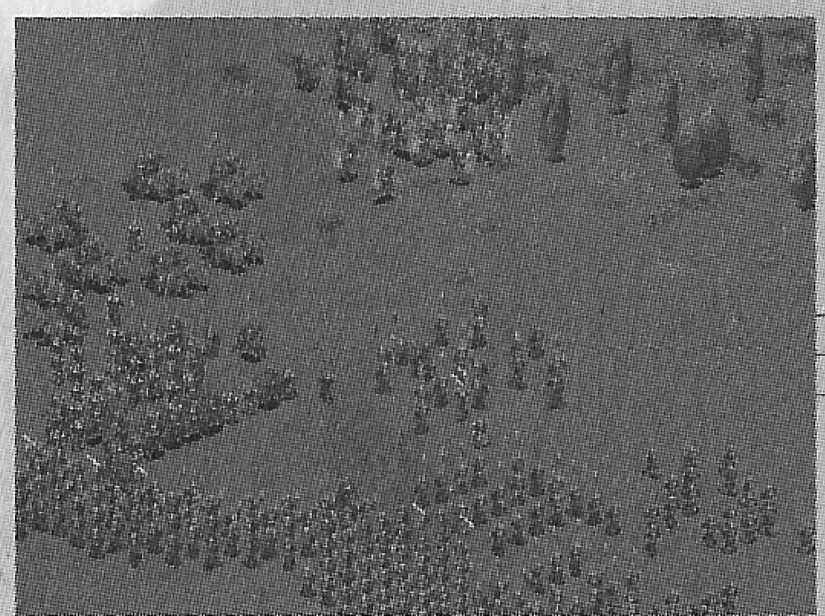
まず配置で敵師団を囲むように配置する。囲めない場合は突出している敵師団の近くに配置するのだ。そして移動命令で正面だけでなく多方向から敵師団に攻撃をかけよう。部隊単位での命令も一緒に行えば敵を囲んで袋叩きにすることが出来る。敵の師団数の方が多くても局地的には多い戦力で戦えるのだ。しかし無理をすると逆に敵に囲まれて立場が逆転してしまう。常に戦場全体を見て状況を把握しよう。



←初期配置で敵の全体像をまずチェック。自分の兵力と戦争目的にもっともあった配置を心がけるのだ。



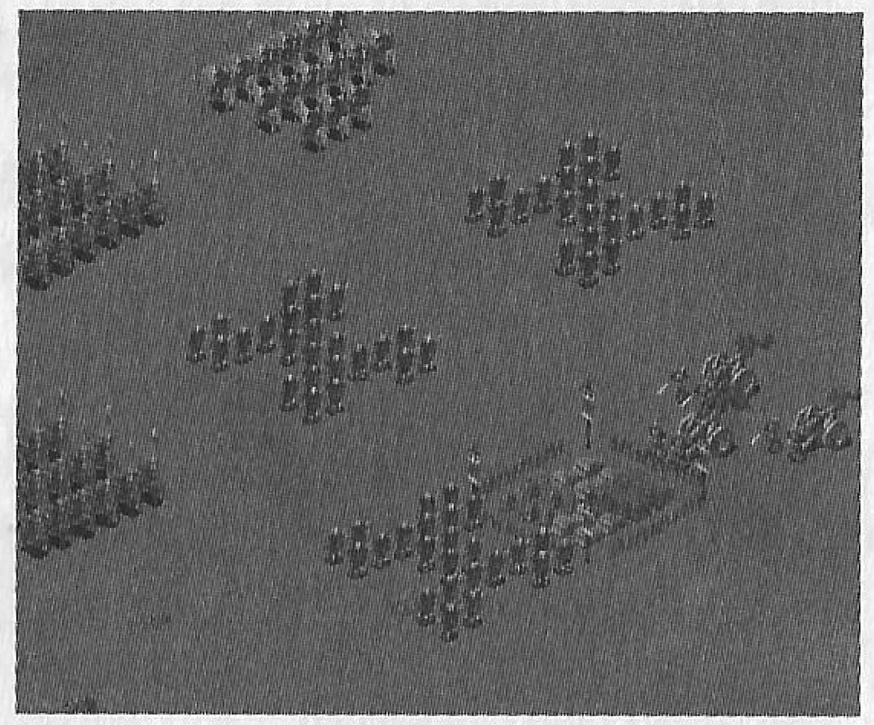
←師団・部隊命令で敵の師団に包囲攻撃をかける。じっくり時間をかければ小戦力で逆転も可能なのだ。



射撃部隊の使い方

弓や銃、大砲などの射撃部隊は射程内に最前線がくるように移動させよう。味方ごしに攻撃させることで、さらに敵部隊にダメージをおわせる事が出来るからだ。大兵力が衝突して部隊の壁が出来ている時などは特に有効。直接戦闘部隊の後方につけて戦闘援護をさせよう。

射程の長い大砲や投石機は近づいて来る敵部隊を遠距離から狙撃。直接戦闘を行う前に敵兵力を減らすようにすれば戦闘が楽になるぞ。

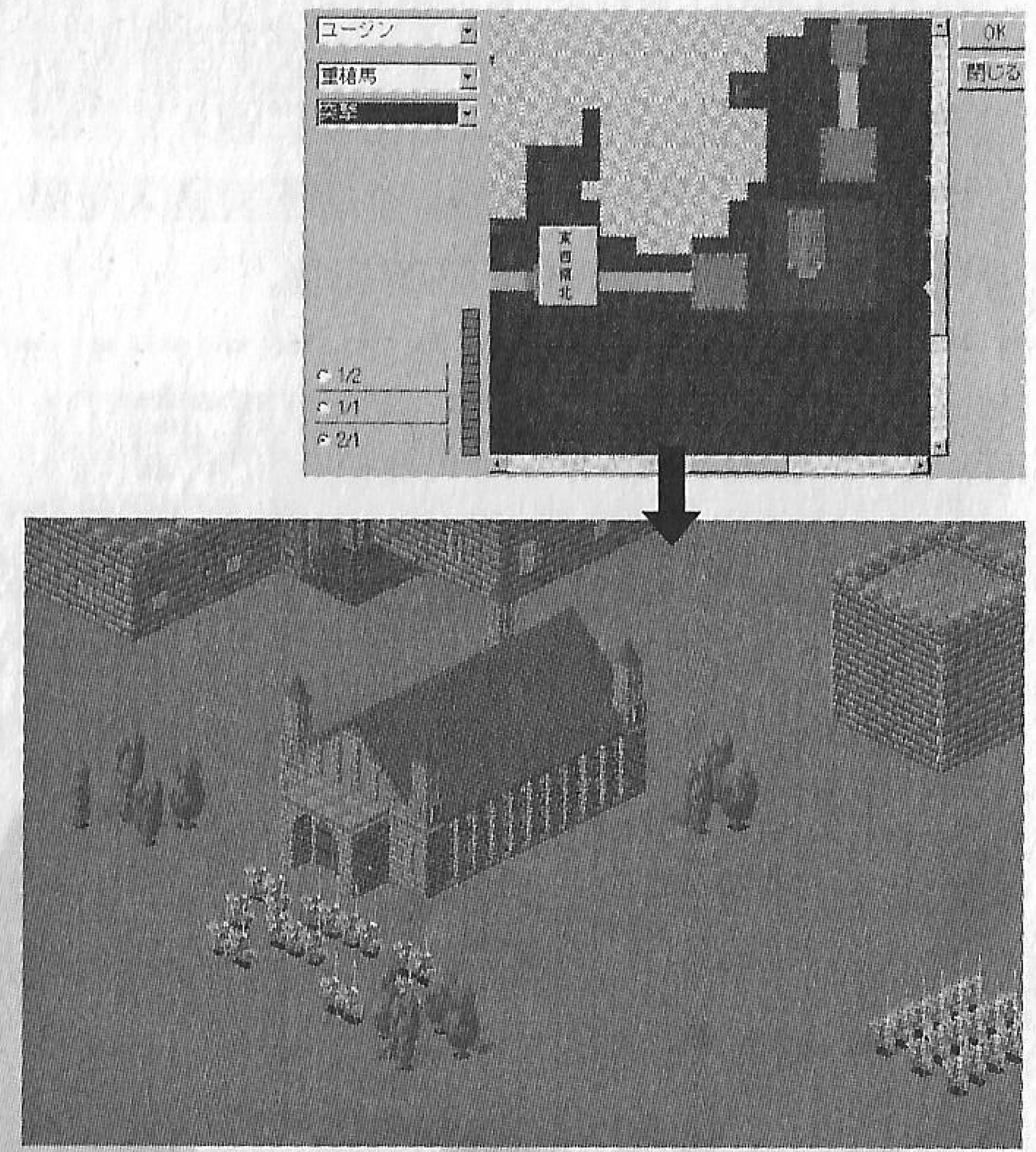


←なにも知らないで立っている敵兵に長距離射撃。何も出来ずにバタッと倒れてゆく敵兵の姿がちと悲しい。これが戦争なのか。

師団・部隊命令の出し方

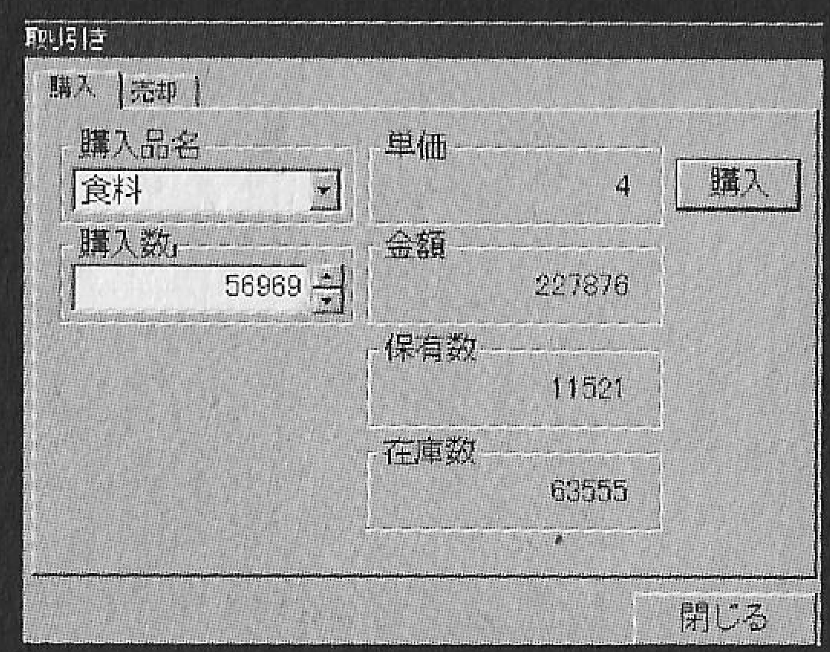
師団・部隊に出す命令は色々あるが、どの命令でどんな事をやるのかちょっと分かりづらい。そこで命令の内容を解説しよう。

師団・部隊共に共通な命令が目的地と向きを決めて動かす移動命令と、その場で行動を止める待機命令、敵の拠点を破壊する拠点襲撃命令だ。その他の命令は部隊が局地的、師団が全体的と考えれば分かりやすい。例えば、部隊の退却命令は師団の拠点までの退却だが師団の戦線離脱命令は戦場から離れて自国に帰ってしまう。師団命令、部隊命令と使い分けていこう。また部隊には特定部隊にしか行えない固有命令があり、弓や銃などの射撃や城壁に攻城塔を架ける攻城攻撃はここでしか命令出来ない。師団命令では特殊行動を行なわないので注意しよう。



腹がへっては戦は出来ぬ

強力な武器をそろえることに夢中になって、意外とおざなりにされがちなのが食料である。しかし戦争に出兵するときに十分な食料がないと部隊は長期間戦えない。最悪の場合、勝っていても食料がなくなれば撤退しなければならないのだ。さらに戦場で拠点を破壊されると食料不足から師団の戦闘力が大幅に下がってしまう。そんなことのないように普段から少しずつ購入して備蓄を増やし、拠点を破壊されないように注意しよう。



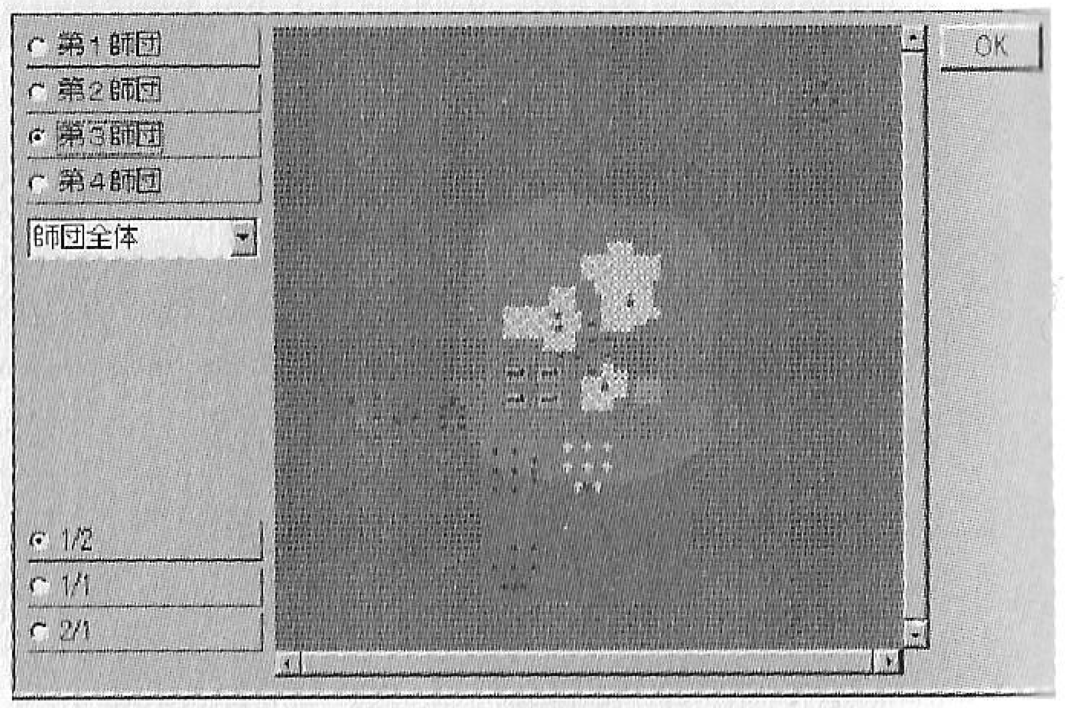
攻城戦争戦術

一番難しく避けられないのが攻城戦。逆に攻城を極めれば大陸の覇者への距離も近くなる。ここで攻城戦の基本戦術を紹介しよう。

敵兵力を見極めて初期配置

基本編でも書いたが配置の時は敵の戦力をじっくり観察しよう。敵が城から離れているようだったら攻城部隊を城の側に配置する。城のそばで敵が防御を固めているなら攻撃部隊を前面に出して攻城部隊を援護する。

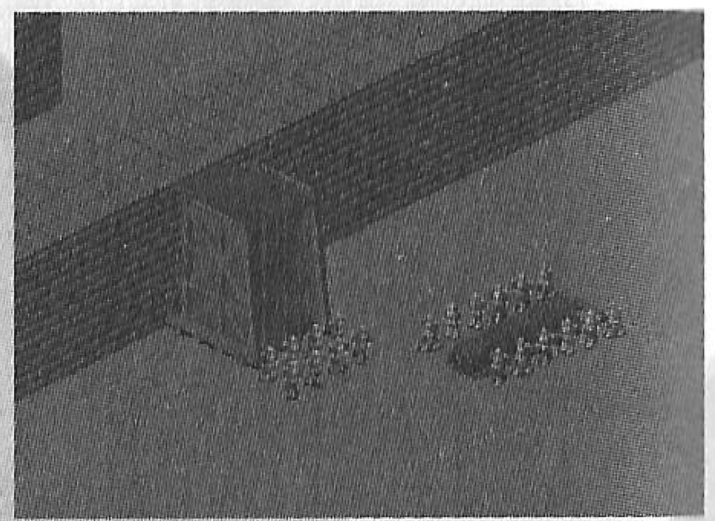
大事なことは最終目的が攻城にある事だ。敵の兵力がいくら残っていても王室に進入すればこちらの勝ち。だから戦闘よりも王室進入を最優先に行動出来る配置にしておこう。

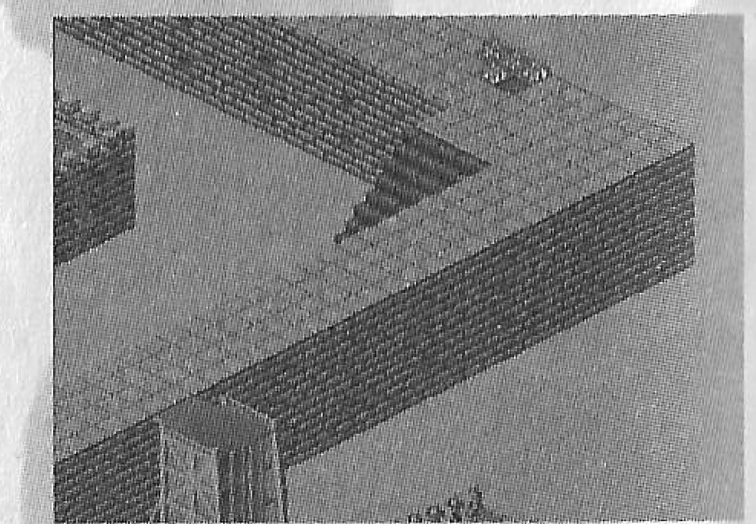


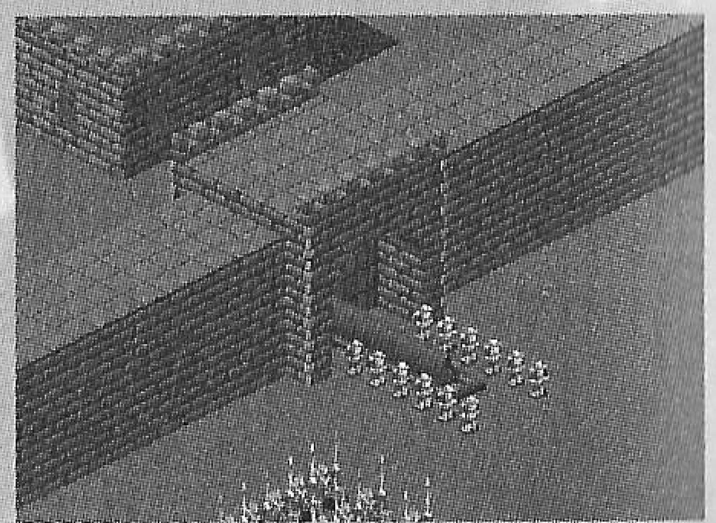
攻城部隊の使い方

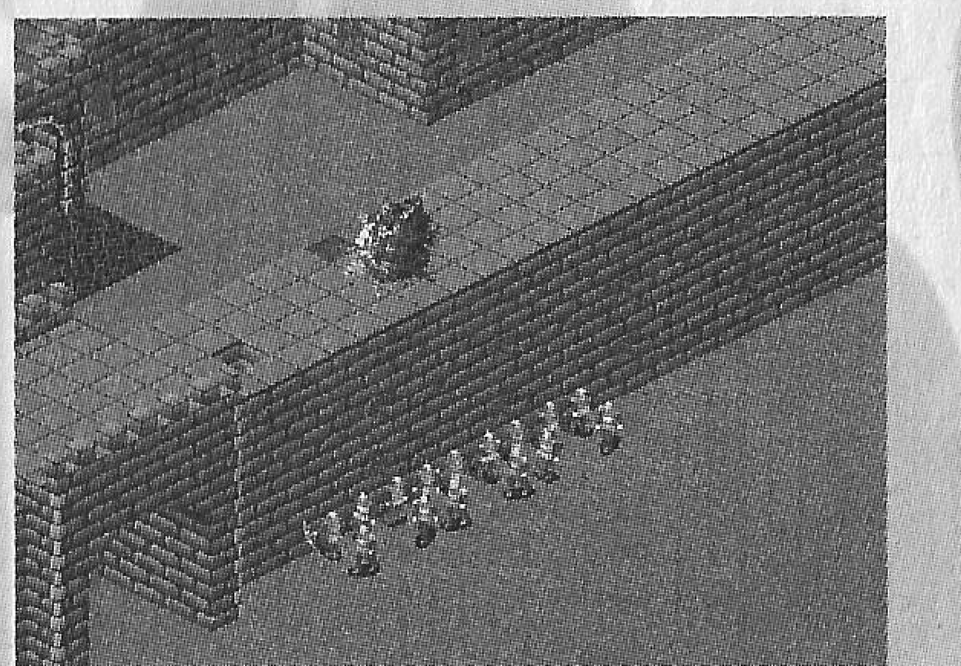
攻城部隊の目的は城壁を越えて味方の兵を城内に進入させること。城壁を越えるといっても砲撃や爆破によって破壊したり、乗り越えたりと部隊によって方法は様々。師団命令ではなく部隊命令で指示を出す。「砲撃」や「石弾投擲」は命令を出すと全体マップが開き砲撃可能範囲が示されるので、範囲内の目標地点を指示すれば攻撃を開始する。攻城塔部隊は「架攻城塔」命令を出して目標の城壁と部隊の向きを指示すると架攻城塔行動を開始。「爆破」や「壊門」も命令を出せば目的地まで移動した後、各命令を実行するのだ。

命令を出せば後は自動実行するがつねに状況を見ているように。









→爆破したり上れるようにしたりとガンバル兵士達。彼らのためにも的確な攻城命令を出そう。

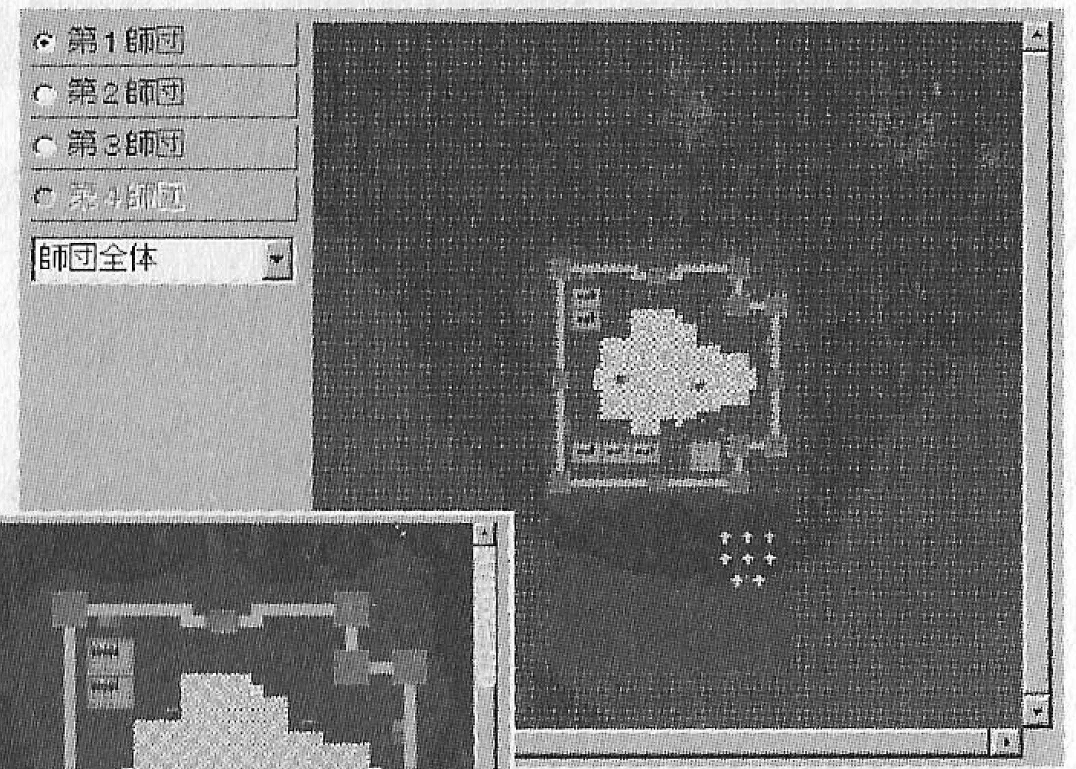
敵部隊の対処

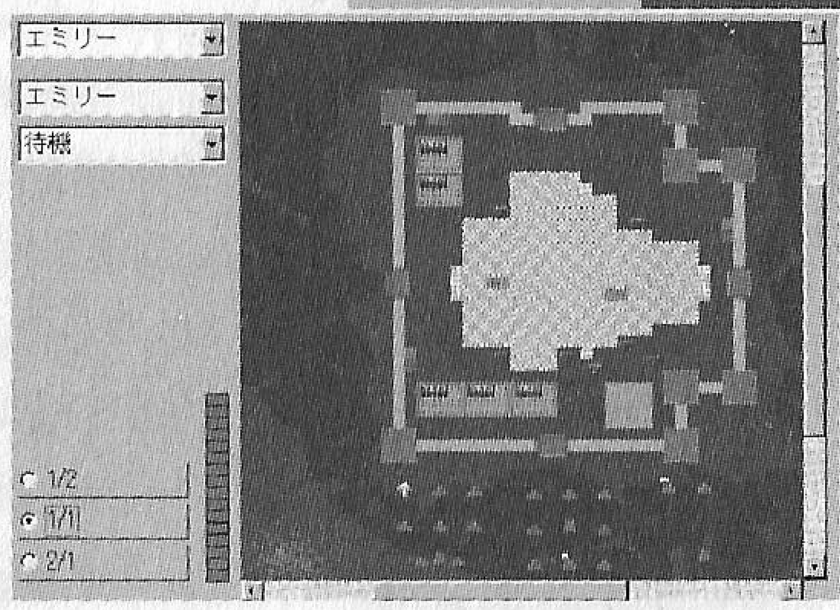
攻城戦闘の間、敵も黙って見ているわけではない。当然こちらの部隊に攻撃をしてくる。

敵部隊は全滅させるのが理想。しかし、攻城戦ではまず攻城部隊の防御を優先する。そして余裕があれば敵部隊の遊撃に部隊を割くのだ。

遠くにいる敵軍は動きを良く見ていよう。こちらに向かってこなければ無視しても構わない。向かって来る場合は進撃ルートをふさぐ形で防御師団を向かわせよう。とにかく攻城部隊が城壁を越えるまでの時間をかせごう。

城内にも敵部隊がいる場合があるので、城内に進入出来る部隊は全て進入させて敵部隊と戦闘させよう。

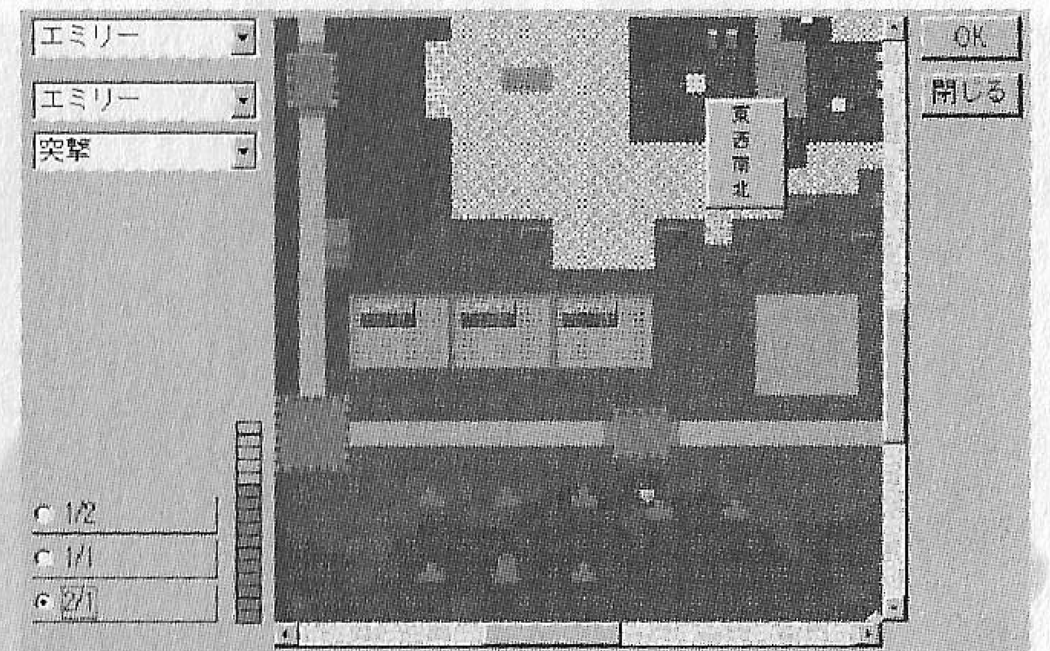




←王室にさえ進入すれば勝利をつかめる。よけいな敵部隊との戦闘は避けて短期終了を目指すように。

王室を目指すには？

城を占領するためには王室に一部隊でも進入すればよい。しかし、どうすれば王室に進入出来るのか？　答えは簡単で、部隊命令ウィンドウを開いて移動先を王室に指定すれば良いのである。この時に地形の高さ設定バーで王室と同じ高さにバーを設定。そして移動先を王室に合わせれば部隊は自動的に王室に向かってくれる。城内の敵部隊を突破するためにも突撃命令がだせる騎兵部隊が突入に一番向いている。騎兵隊を編成しておこう。



↑移動先を場内に設定する時は全体図の拡大率を最大にしておこう。これなら廊下や室内のような狭い所でも楽に指定できる。

勝利へ至る様々な道

攻城戦闘での勝利条件は王室占領（執政官の死亡）だけでなく、他にも方法がある。一つは敵国王を倒す事だ。攻城戦闘時の敵部隊の中に敵国王がいた場合、その部隊を全滅させれば国王死亡となり敵は全軍撤退する。

また敵味方とも食料がどんなに大量にあっても戦闘時間は最大100日。これを過ぎると戦闘は強制的に終了してしまう。逆に敵に攻め込まれた時は100日持たせれば負けはしない。制限時間も最大に利用してみよう。



野戦場編

戦闘は攻城戦だけではない。お互い相手国進軍中に遭遇すれば
野戦場でも戦闘は起こる。ここでは野戦の基本を身につけよう。

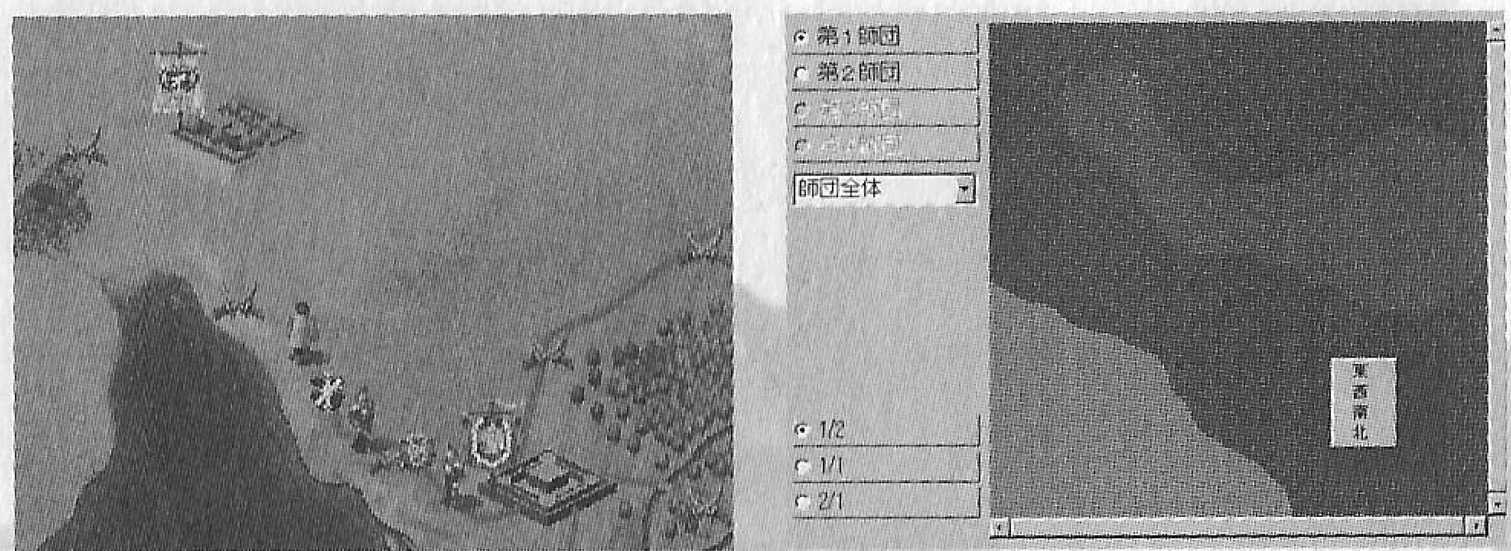
防衛か攻撃か

野戦場での戦闘が起こるのは、お互いの進軍部隊が途中で出会ってしまった場合。または敵国が都市内に入れないよう出撃させた部隊と出会ってしまった場合である。

野戦が起こった場合、敵を突破するのか食い止めるのかのどちらが作戦の主目的かをまず最初に考えなければならない。突破する場合は、その後の攻城戦のためにも戦力の低下は最低限に抑えなければならないし、食い止めるならば敵戦力を少しでも削らなければならない。

突破の場合は、師団配置で攻城師団を後方において戦闘に巻き込まれないようにする。回りに防御師団も配置して守りを固める。攻城師団がやられては、この後の攻城戦に勝利するのはかなり厳しくなるからだ。

そして残りの攻撃師団で敵師団を攻撃する。使用出来る師団が少なくなるので厳しいかもしれないが、基本編で述べた戦術を使って戦えば特に問題はない。平地は移動面積が非常に広いので足の早い騎兵や戦車を中心に戦おう。



←まずは防御を固めてから攻撃師団を展開。敵師団の戦力を削ってゆこう。攻城師団が戦闘に参加するのは最後の手段にしておきたいところ。

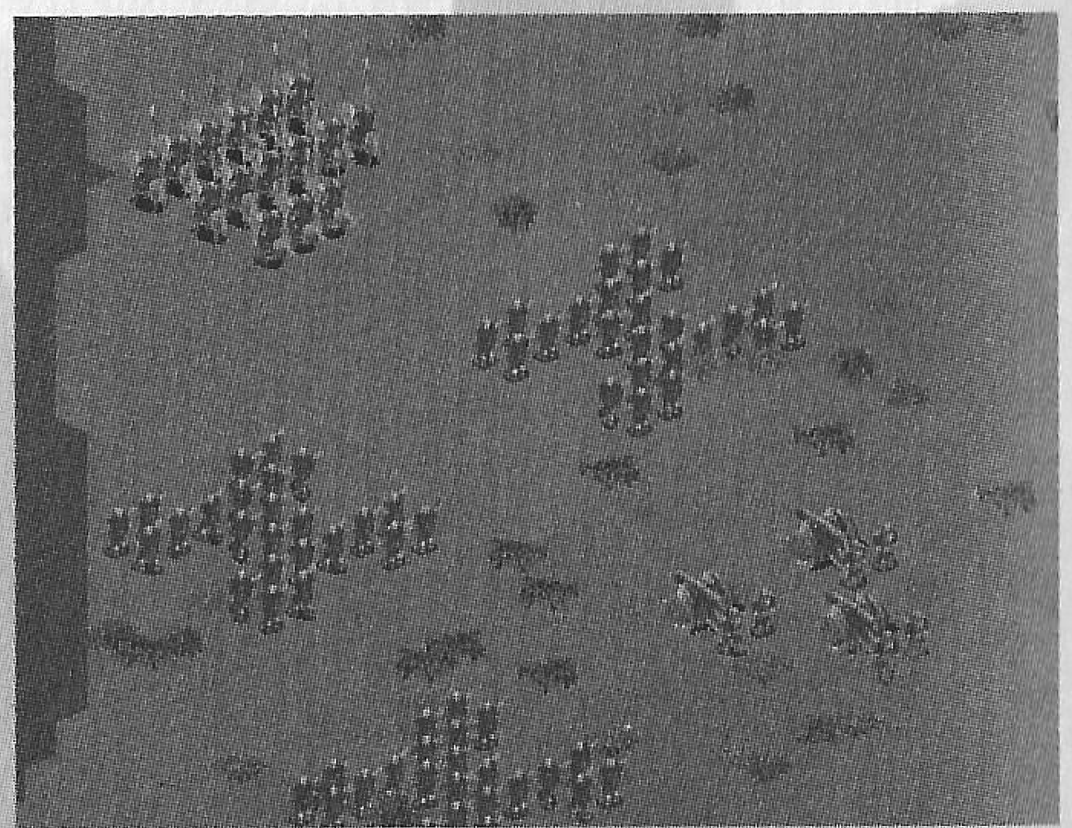
平地の地形を利用する

野戦場には色々な地形が存在する。代表的な地形は森林地帯や川である。

森林地帯は移動に多少時間がかかるが、中にいれば防御値が多少ＵＰする。さらに見通しが悪いため敵部隊の射撃や砲撃の威力も落ちる。

川はそのままでは通過不可能な障害物。川をうまく挟んで射撃部隊を配置すれば、防御の心配もなく一方的に相手を攻撃出来るわけだ。

地形によっては最初に師団を配置出来ない場所もある。そんな場合は一番近い場所に師団を配置。それから部隊命令で各部隊ごとに地形を利用出来る場所に移動するように指示をだそう。

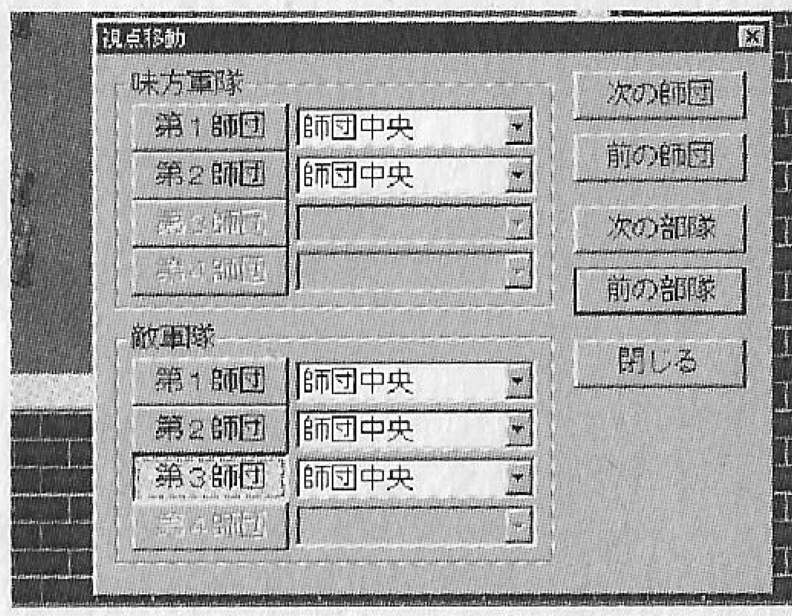


↑森の中を進む攻撃師団は姿が見にくい上に射撃の威力も半減する。森に入ると部隊が見えにくいので見逃さないように。

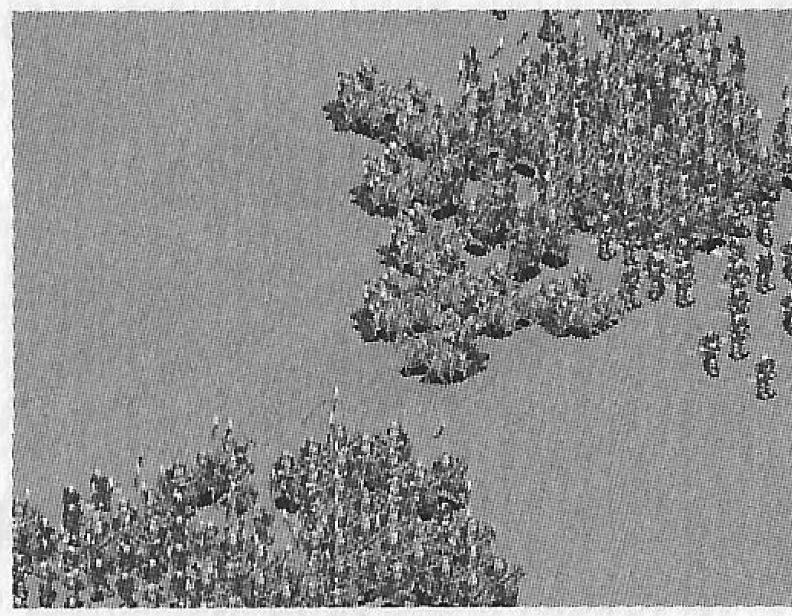
敵師団長を優先的に倒せ

野戦で勝つには敵部隊を全て退却させなければならないが、かなり難しい。そこで、司令官を倒せば全て撤退してしまう事を利用する。司令官部隊は発見しにくいので、各師団の師団長部隊を優先的に攻撃するのだ。司令官は必ず師団長の中から任命されているので、運がよければ1部隊倒すだけで全軍を撤退させられる。

敵師団長部隊も密偵を使わなければ分からなさそうだが、実は戦争モード時に視点移動ウィンドウを開くことによって簡単に見つかるのだ。ウィンドウ内の［敵軍隊］から敵師団を選んで［師団中央］を表示。その表示画面中央にいるのが師団長部隊である。部隊さえ分かれば射撃や砲撃、部隊突撃を併用して師団長部隊を集中攻撃しよう。上手く行けば敵一部隊を残滅させるだけで師団を追い払うことが出来る。



←視点移動ウィンドウを使って敵師団中央を表示。部隊名も確認しておこう。どちらも簡単に行える。

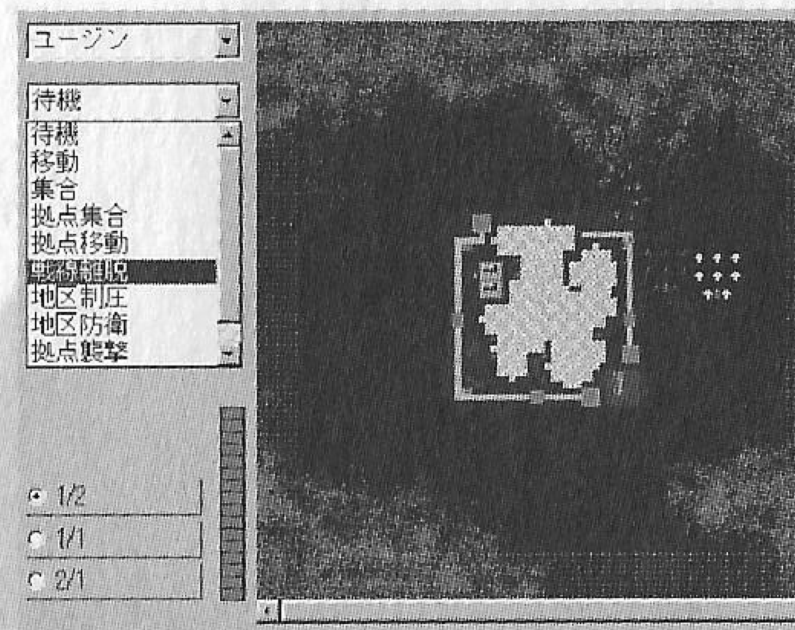


←敵師団長部隊が判明したら、一斉集中攻撃を開始しろ。早く全滅させればそれだけ被害も少ない。

戦力温存のために引くことも考えよう

色々な戦術を駆使しても、戦力があまりにも違いすぎる時は勝つのはかなり難しい。ズルズルと戦って兵力を大きく消耗するよりは思い切って撤退するのも選択肢のひとつである。

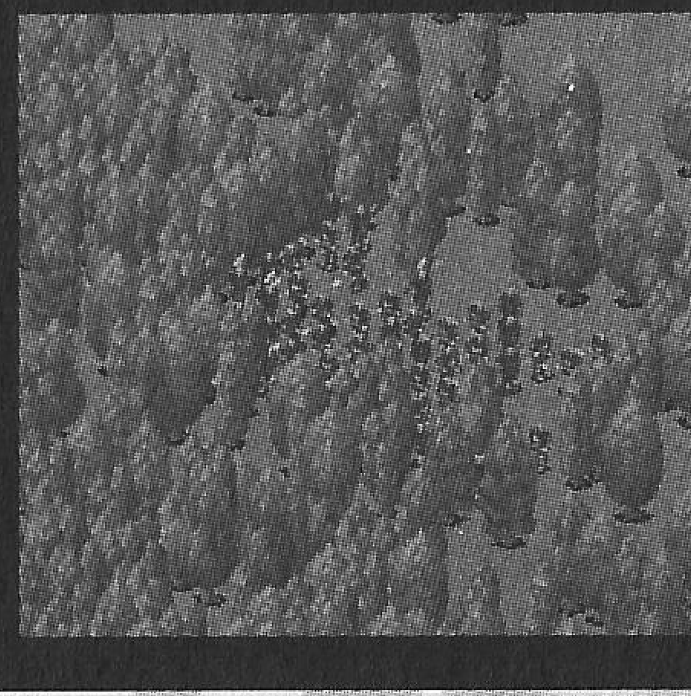
撤退は最後の手段に思われがちだが、無意味な全滅よりは遥かに賢明な判断。撤退した部隊は都市に戻ってから再編成出来るのだ。冷静に戦況を見て、だめな時はさっさと撤退しよう。



←敵に背を向けて逃げるのは実に悔しいが、これも戦略のうち。明日のために今日の屈辱に耐えるのが男なのだ。

土木作業でエンヤコーラ

地形の部分でもふれたが、森の中は見とおしが非常に悪い。しかし、そんな森を切り開く頼もしい開拓者が重装斧徒歩部隊なのだ。［伐採］命令で目的地に生えている樹木を切り倒す頼もしい部隊。しかし、鶴嘴部隊の活躍にはかなわない。川に橋を架ける、戦場に柵を作る、火薬を使っての爆破作業もこなす鶴嘴部隊は、戦場土木作業のエースなのだ。今日も「安全第一」を標語に戦場で作業をしている鶴嘴部隊のお兄さん達を応援しよう！



防衛戦争編

敵国家も攻城部隊を自国都市に向けて進軍させて来る。野戦場や
都市で行われる防衛のための戦い方をここでいくつか紹介しよう。

どこで防衛するのか

敵の部隊が都市に侵攻して来ると、メッセージウィンドウで警告されるので、どこが狙われているのかはすぐに分かるようになっている。

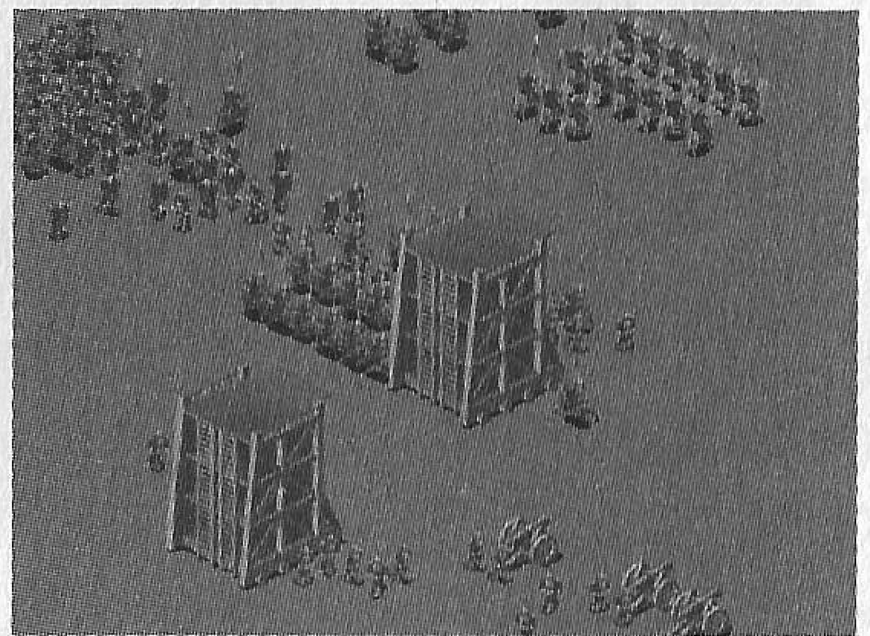
狙われている都市に戦力が十分にあれば、迎撃に出るか都市で防衛するかを選択。戦力がなければ他の都市から師団を送るなり、都市を見捨てて後退するなどの選択をしなければならない。師団をどう動かすか、すばやく判断すること。



←敵の師団が侵攻してきた。どこで防衛するかを考えろ。ゲームを止めてじっくり考えるのも手段のひとつ。

敵攻城部隊を先にたたけ

執政官が城内にいる場合に優先して狙うのは敵攻城部隊だ。攻城部隊がなければ、城内に入ることは難しくなる。城門を突破されないかぎり王室に進入されることもないから負けにくいわけである。野戦では敵攻城部隊にダメージを与えた後は無理をしない。撤退して都市に立てこもるのも戦略のひとつだ。



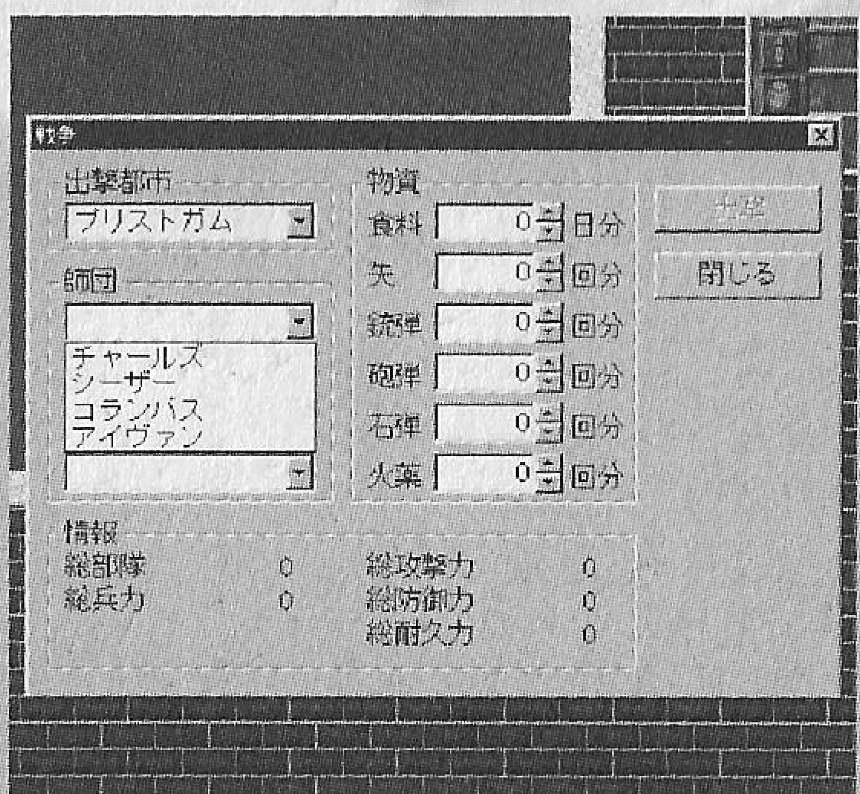
←砲撃や射撃などで攻城部隊を攻撃。師団長倒しと平行して行えればベスト。少しでも敵兵力の削減を狙え。

危ない時はすぐに援軍要請をしよう

味方が次々とやられ、戦力が大きく減ってしまった場合は、援軍を要請しよう。

［命令］の中の［援軍要請］を実行すれば、戦場に隣接している自国の都市から、最大で4師団までの援軍が要請出来るのだ。実行すると［戦争ウィンドウ］が開くので、出撃させる都市と師団を決定すれば要請完了である。

しかし、援軍が到着するのに時間がかかることと、最大4師団しか投入出来ないことは忘れないように注意。援軍は早めに要請しておこう。



←［援軍要請］をした場合の［戦争ウィンドウ］の設定方法は、出撃都市が戦場の隣接都市と限定される他はいつもの設定とまったく同じ。

都市防衛のコツ

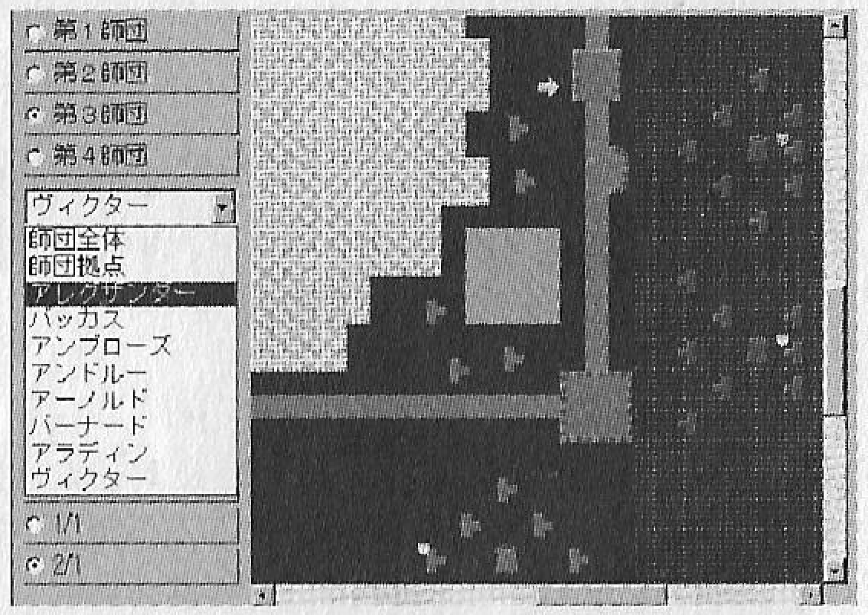
敵師団に都市が攻め込まれてしまった場合、防衛のために以下の点を忘れずに行おう。

まず城内に王室警護用の部隊を配置する事だ。入口から王室へと通じる玄関前に防御部隊を配置、万一城内に進入してきた敵がストレートに王室に向かえないようにしよう。

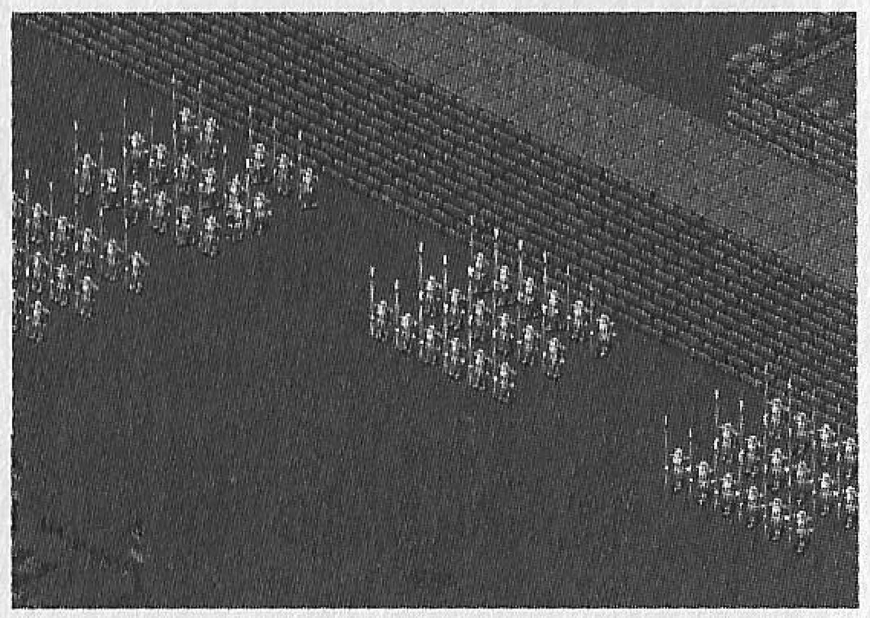
敵の攻城部隊を優先的に攻撃するのは野戦と同じだが、都市戦では城壁の防御力を最大限に利用する戦法も合わせて取る。城壁を後ろに師団を配置すれば、後方から攻撃されることはないので攻撃に専念出来るのだ。

射撃部隊も城壁ごしに攻撃すれば一方的に敵の戦力を減らすことが可能。

城壁がない都市での戦いは逆に難しいかもしれないので、最前線の都市には資金に余裕があれば早めに城壁を建設して防衛力を強化しよう。



←城内には部隊単位でしか配置出来ない。王室へ通じる玄関前に部隊を配置して、敵兵の進入にそなえよう。



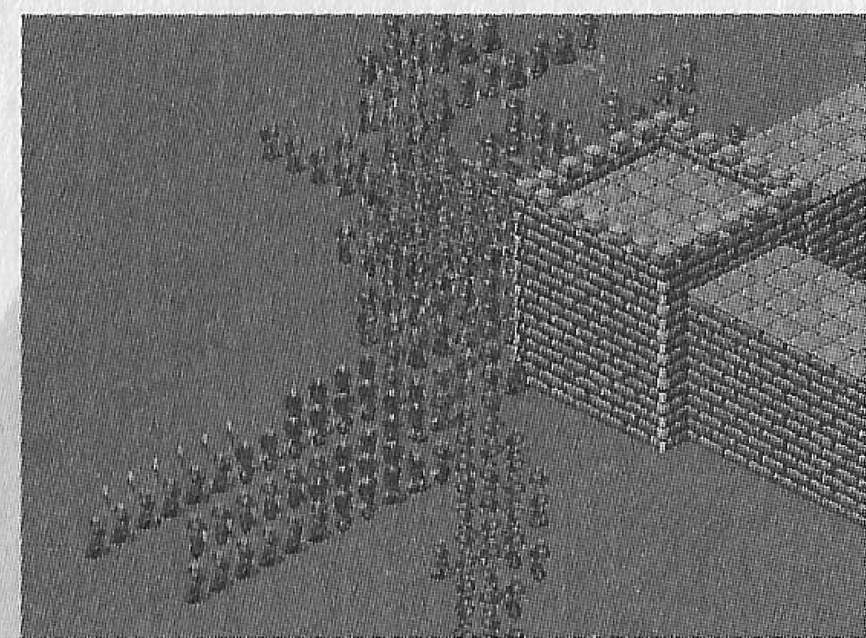
←城壁越しの射撃や、城壁を背後にしての防御など、自国の地の利を最大限に生かす戦術を取ろう。

ムダな突撃よりねばり強さを出せ

防衛の時には敵との戦いに、つい部隊を進軍させがちだが、慌てて進軍はしないで欲しい。

攻撃は最大の防御でもあるが、防衛戦は勝つことより負けない事が重要。下手に戦力を消耗するよりは、まず持久戦の構えを取ってみよう。

敵の戦力を少しずつ減らす戦法で、出来るだけ時間を稼いで戦おう。時間があれば援軍も呼べるし、敵の食料切れも同時に狙えるからだ。



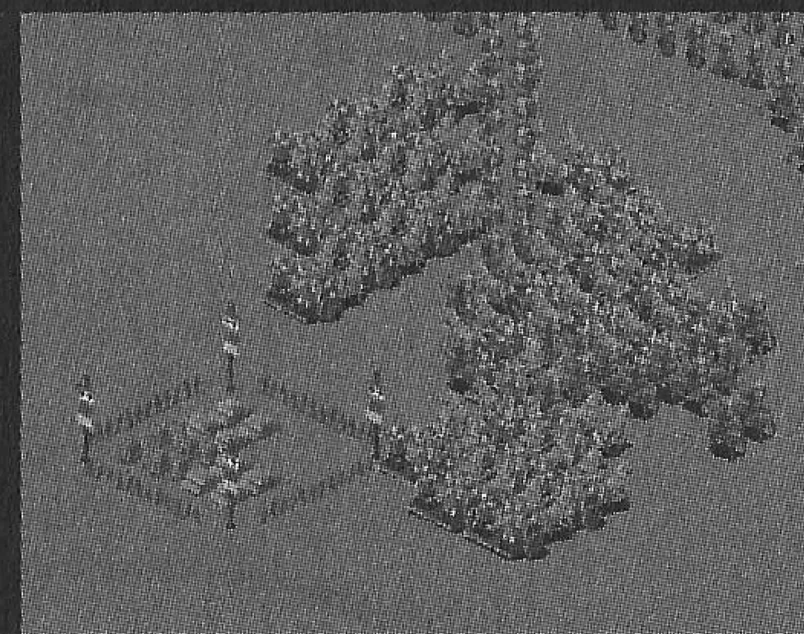
←城のそばや内部に部隊を配置して持久戦に備える。余裕があれば部隊を敵に向かわせても良いが無理は禁物だ。

拠点はとても大切だ

師団を配置した後に中央に出来る柵に囲まれた荷物置き場みたいなのが拠点である。ここにはその師団が使う食料や弾薬などの物資がまとめておいてあるのだ。

もし、ここを敵に破壊されれば物資補給が続かずに師団の兵力は大幅に弱体化してしまう。

敵の正面から向かわずに、足の早い騎兵部隊などで回り込み敵拠点の強襲を狙ってみよう。うまく成功すればこちらが有利になる事は間違いなしなのだ。



COLUMN 3
火薬兵器の出現

「ブリッツシュトラーセ」に銃や大砲といった火器が登場するのを意外に思った方もいるかもしれない。しかし、実際に14世紀の末ごろから、これらの火器は実戦に投入されていたようだ。

初期の銃は、現在のもののように銃床はなく、棒のような形のものだった。発射も、手に持った火種で直接点火する「タッチ・ホール式」と呼ばれるものだった。命中精度も発射速度も弓には及ばなかったが、殺傷能力は、弩（いしゆみ）（クロス・ボウ）をもしのぐものだった。また、弓と違い、直前の敵や、接近する騎兵に対しても使用できたのは、銃の大きな利点だ。

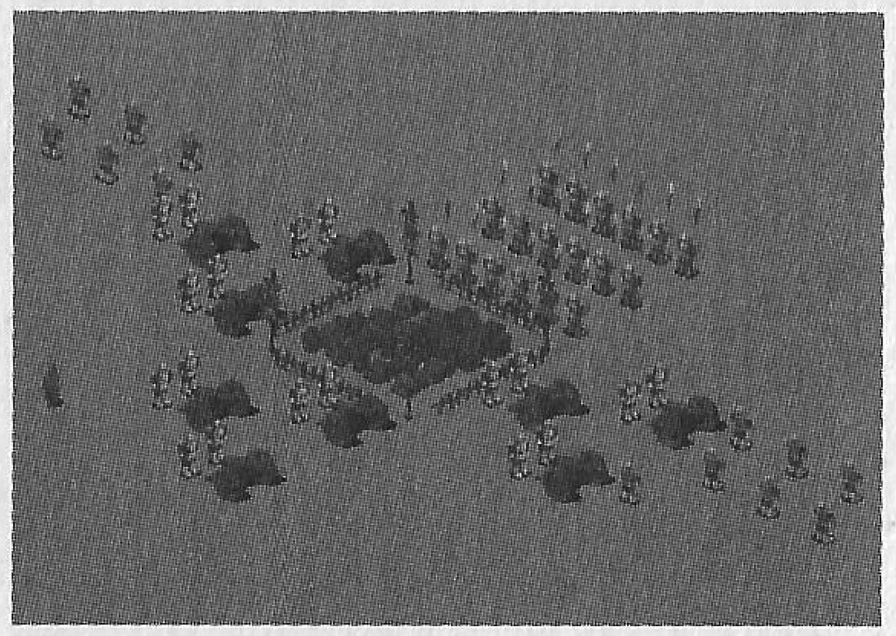
銃が本格的に使用されるのは、やはり15世紀中期ぐらいからだろう。実際の運用は、発射速度の遅さを補うために、弓兵といっしょに配置されることが多かったようだ。

16世紀には火縄銃が発明され、命中精度や発射速度は一気に向上する。以降様々な技術革新の末、19世紀に現在の銃の原形である雷管式銃が登場し、銃器は戦場の主役になっていった。

大砲も、銃と同じく14世紀から実戦に使用されはじめる。15世紀頃には砲身の制作技術も向上し、全長4m、重さ6トンもの巨大な砲が製造されるほどになっていた。

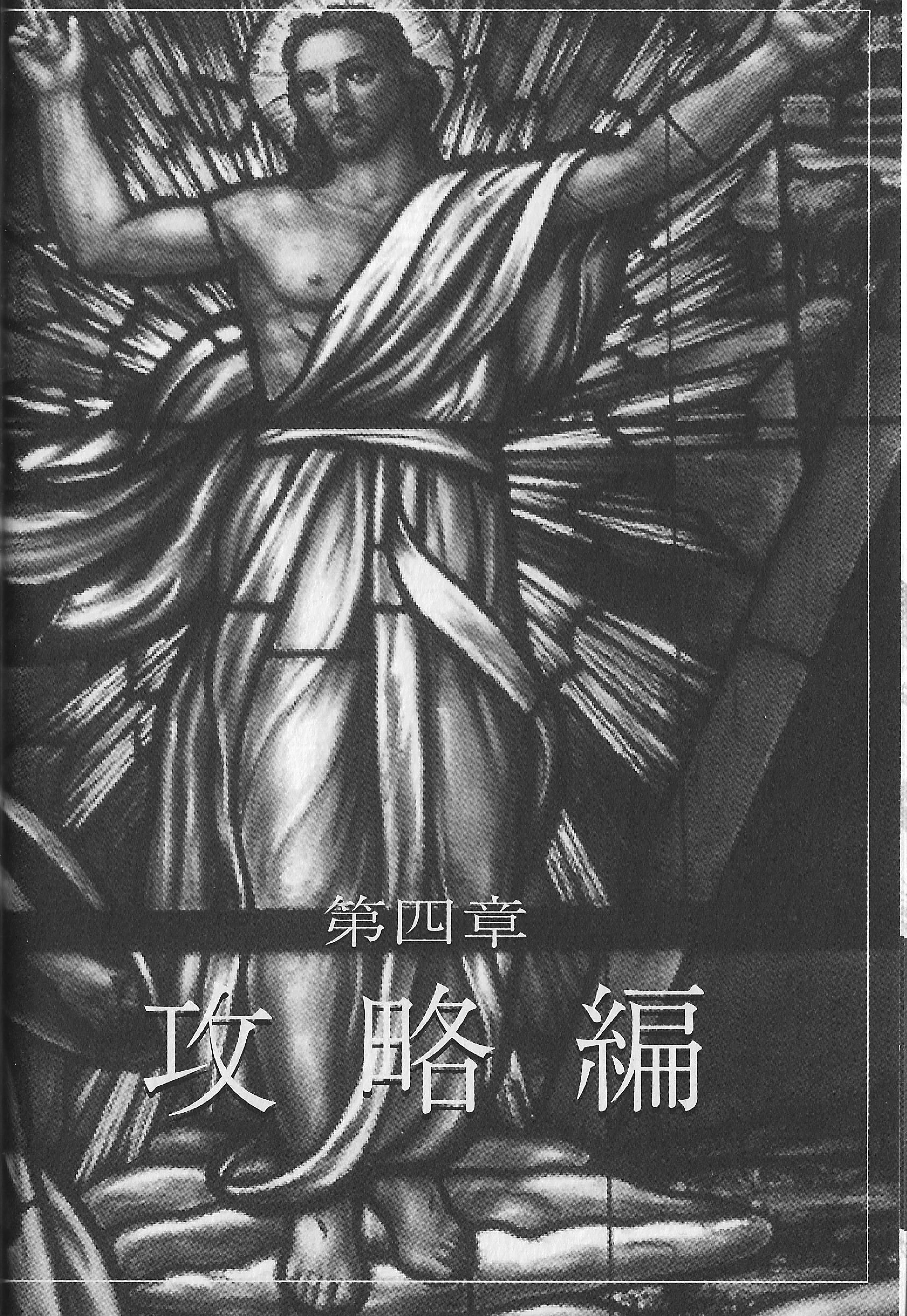
大砲が登場する以前、攻城兵器の主力は投石機であった。しかし、飛躍的に性能が向上した大砲に攻城戦の主力兵器の座を奪われ、16世紀までは完全にその姿を消してしまう。

火器の進化は、やがて戦争そのものを変えてしまう。騎士の存在意義は失われ、組織化された近代的軍隊の時代がやってきたのだ。そして、それは鉄と硝煙に支配された大量殺戮の時代の幕開けでもあった。



↑射撃態勢につく砲兵部隊。大砲や銃など、火薬兵器の登場は戦いの様相を一変させた。



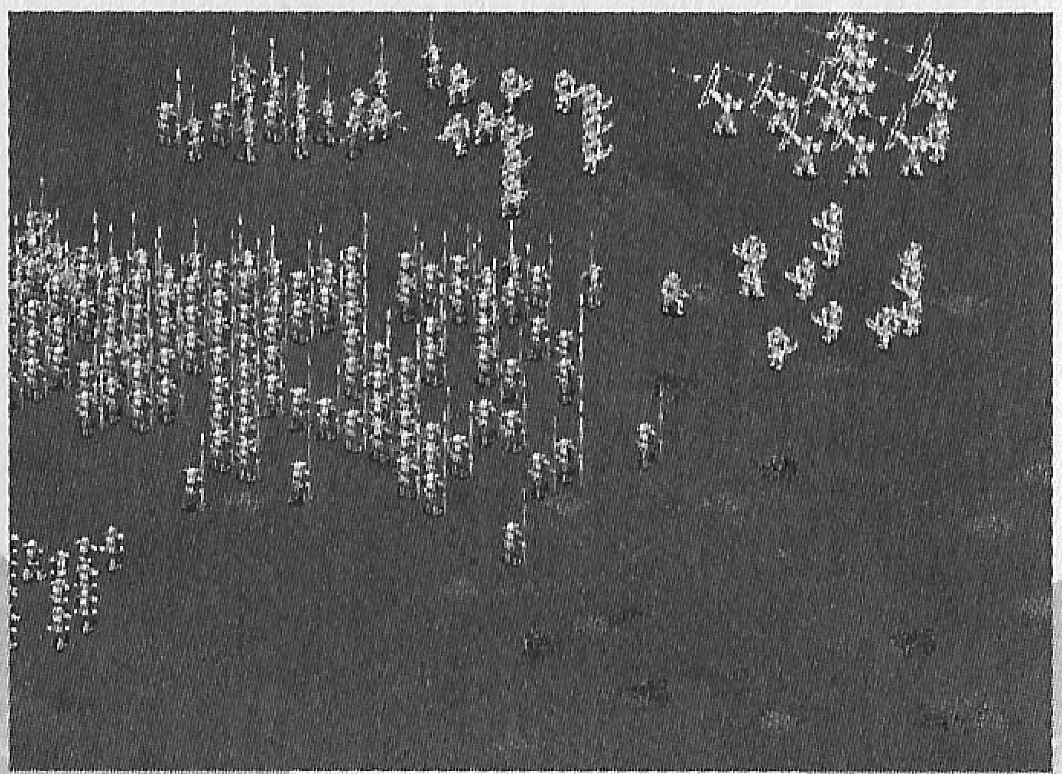


第四章
攻略編

第四章
シナリオ攻略

いよいよ実際にシナリオの攻略に入っていく。まず最初は、全シナリオに共通する注意点について解説しておこう。

1 戦力の集中



↑戦線は広げずに、ひとつに絞り込むことは、戦略の基礎だ。戦争には一挙に大部隊を送り込める体制を作り上げることが大事になってくる

シナリオ開始時は自国のどの城にも兵士・物資がある程度配置されている。シナリオ攻略をする上でまず最初にしなければいけないのが、その確認と再配置だ。

攻めるところ、守るところをしっかりと見極めて、そこに兵力を集中させるのだ。

難易度が一番低いシナリオ1でさえ中盤戦までは、2ヶ所以上同時に敵の城を攻めることのできる戦力を持つことは難しい。だが国が大きくなったからと言ってもよほどの年月をかけなければ大軍隊をもつことはできない。「戦線はなるべく広げずに集中すること」この言葉をしっかりと心に刻んでおかないと大陸制覇の偉業を達成することはできないぞ。

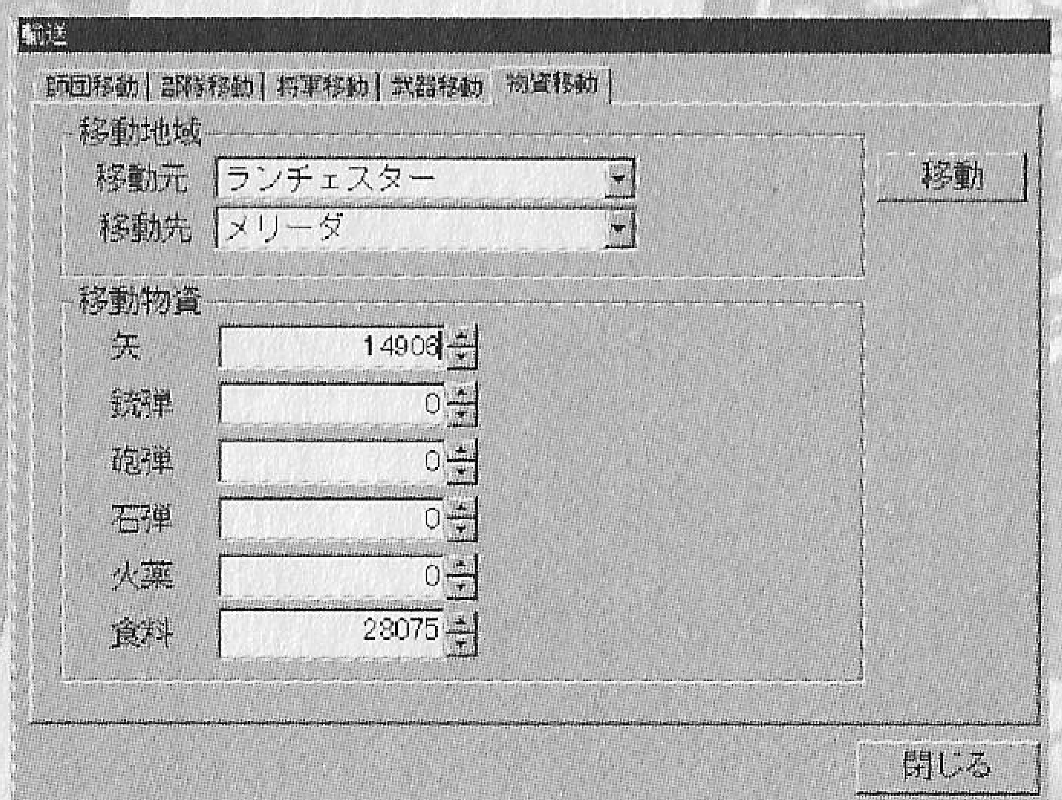
2 物資のムダをなくす

とにかく眠っている物資をつくらないこと。

開始直後、師団を最前線や重要拠点に送り込む時に武器・物資の輸送も忘れずに行おう。

最初から配置されている師団は能力の高い部隊が多いのだが、そのほとんどはバランスのとれた、言い換えれば中地半端な編成となっている。これを一度解散させて目的にあった師団を作るためには、その城に最初から貯えられている武器だけでは足りなくなる恐れがあるからだ。

ひとつひとつは安い武器も1師団分調達するとなるとかなりな額となる。自軍が現在保有している武器の数と保管している城の位置は常に把握しておくようにして、無駄のない配分を心掛けよう。



↑後方で眠っている物資は、まったくの無駄でしかない。「輸送」コマンドで、速やかに、前線へ送ってしまおう

3 疲弊した師団を再編成する

戦争に参加した師団が無傷で帰ってくるというような状態はほとんどないと言っていいだろう。大抵は、勝っても負けても師団の兵力は減少し、場合によっては2、3の将軍が死亡したりして弱体化しているはずだ。そのような状態を敵国に付け込まれないように、師団の再編成は迅速に行わなければならない。

師団が駐留している都市だけで兵士の補充がまかなえない場合は、兵士の減った部隊を後方の城へ移動させて、そこで補充を行った後、ふたたび元の城へ送り返すという方法を取ればいいだろう。

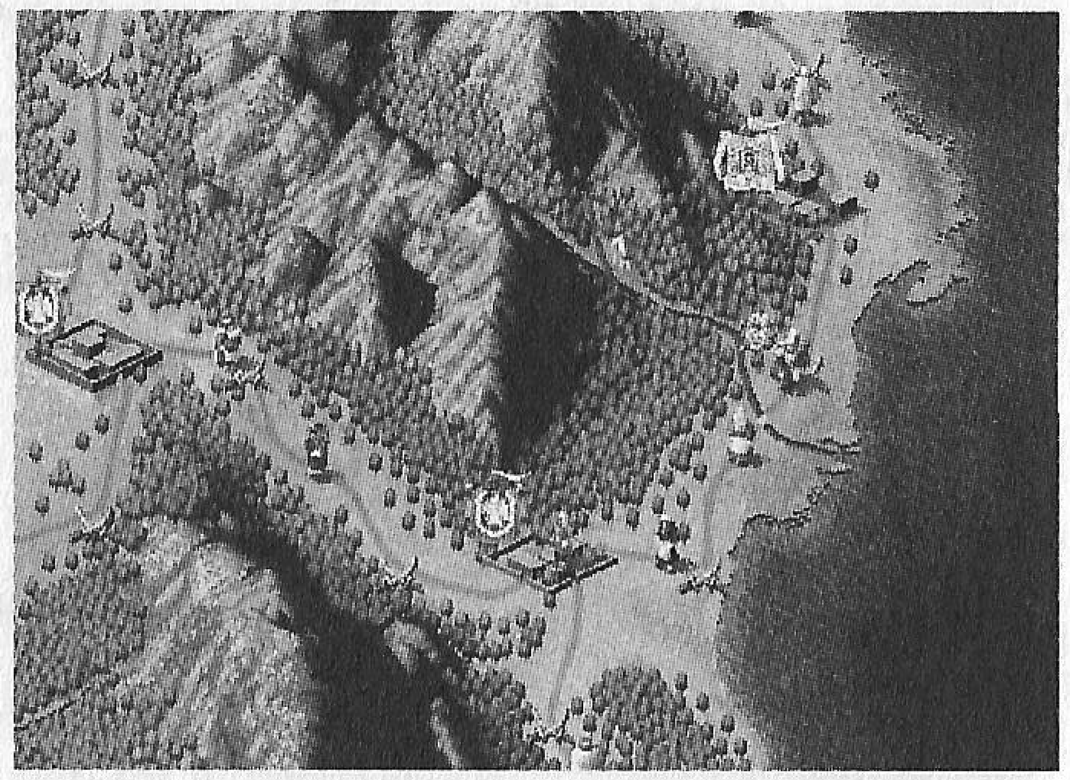
もっとも、実際には部隊を一旦後方に下げるような余裕もなく補充が必要になるような状況も多いはずだ。そういう場合に備えて、常に前線には補充の兵士を集合させておくべきである。

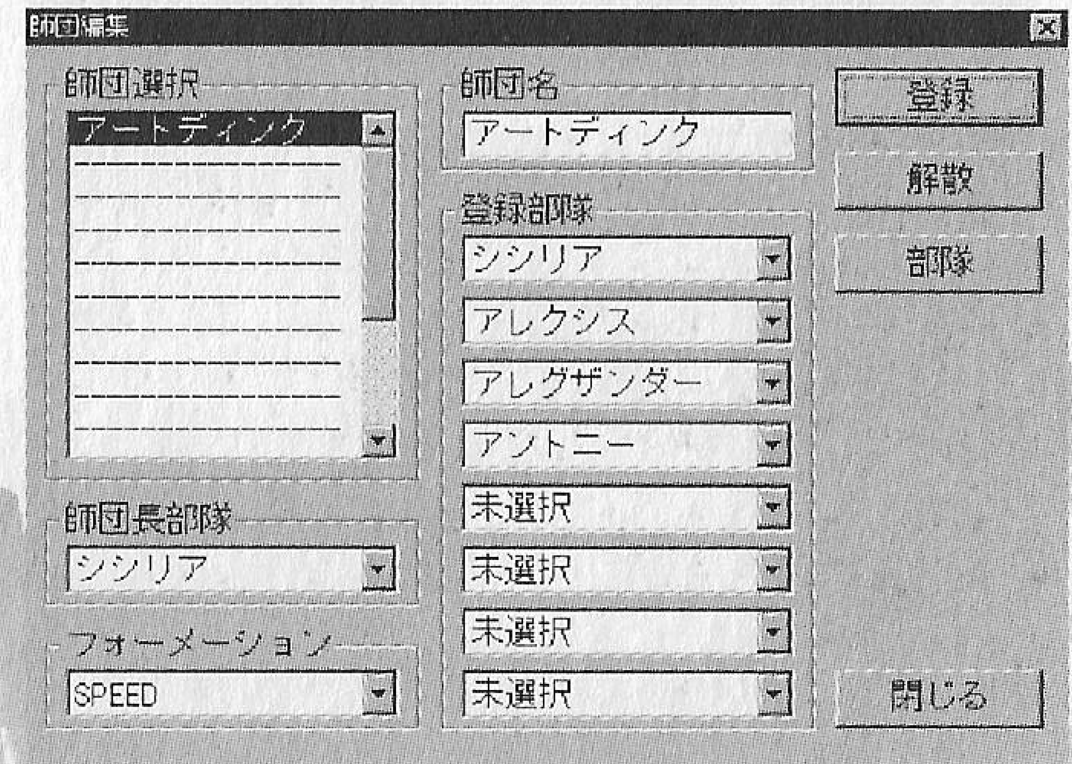
ここでひとつ問題が出てくる。それは、兵士の輸送は最低でも部隊単位でしか行うことができない、ということ。兵士に持たせる武器とそれを率いる将軍が必要となってくるのだ。

だからといって横着してその城で将軍選抜試験をしたり武器を買ったりしては資金の無駄だし、もとより、緊急事態にはとうてい間に合わない。

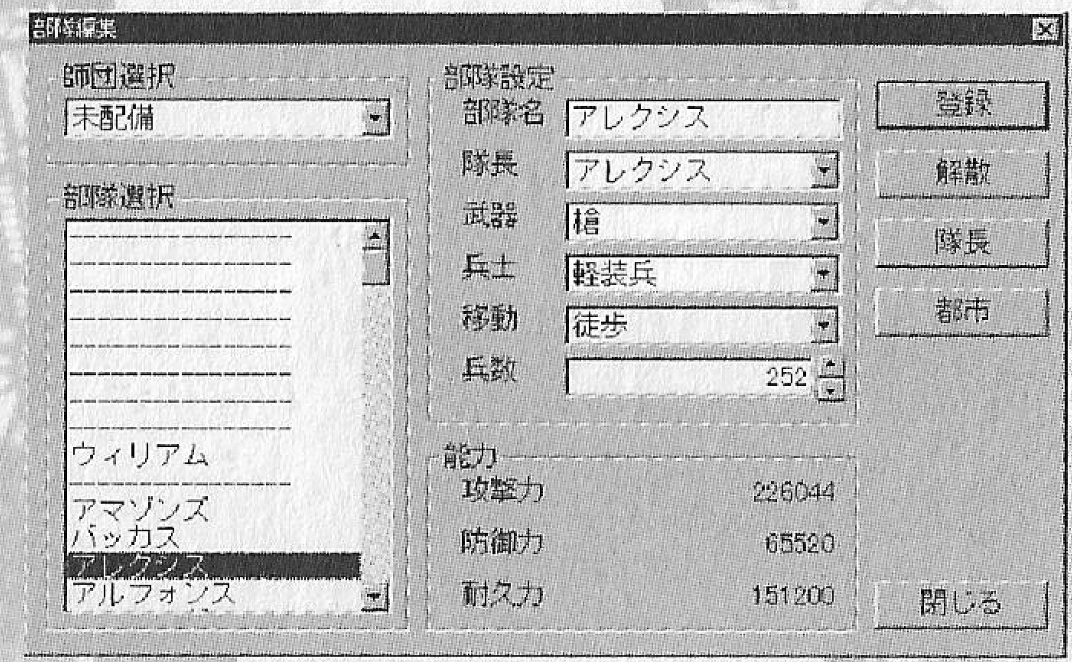
そこで兵士輸送用の将軍をあらかじめ決めておいて、彼らに兵士の輸送を任せてしまう。これは能力が低い将軍を活用する方法としても有効だ。

どちらにせよ、いざという時に「どろなわ」で軍の再編成はできない。起こりうる事態を予測し、前もってその対策をしておくことが非常に重要になってくるのだ。



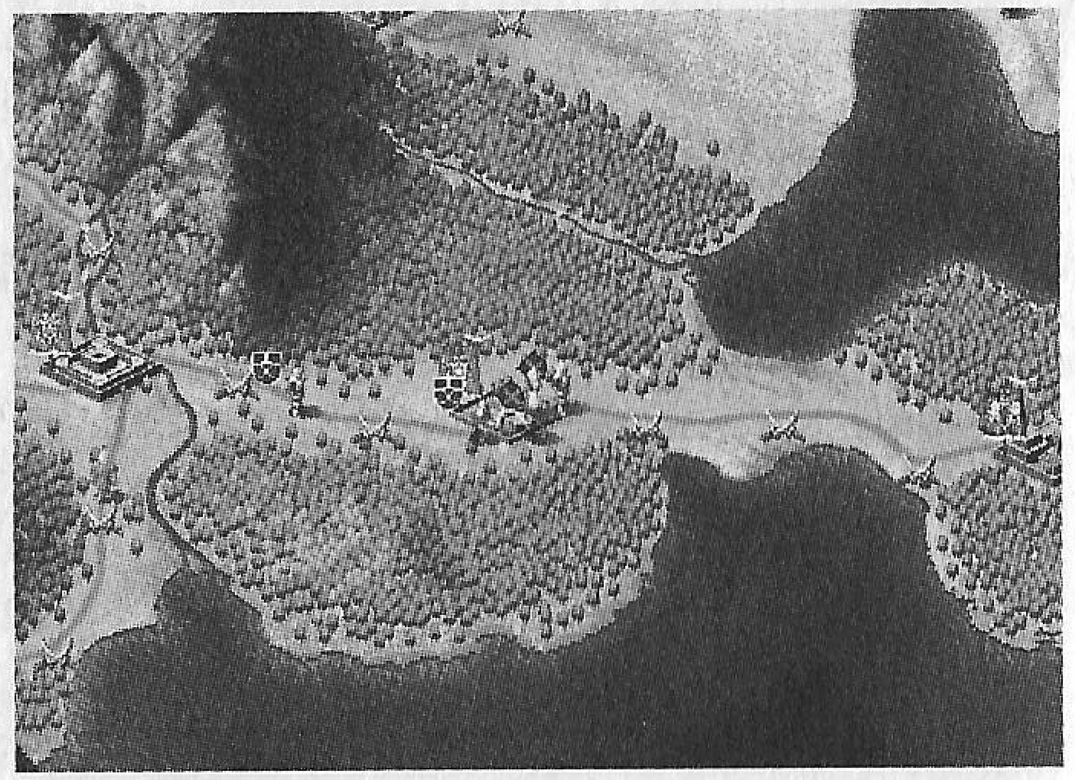


↑軍隊コマンド中の「師団」「部隊」を使って、消耗した兵力を補充する。特に兵力が少ない序盤では、効果的な部隊のやりくりを！

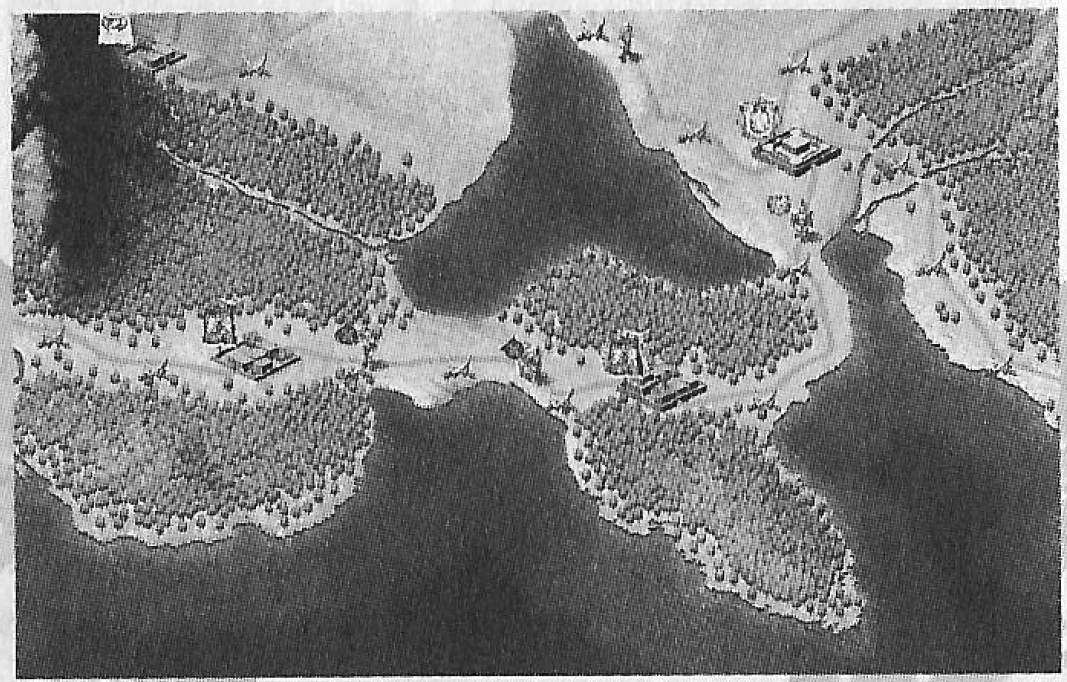


↑逆に、敵に再編成の余裕を与えないことも重要な勝利の秘訣だ。補充兵の数には常に気を付けよう

4 他国のつぶし合いを利用する



↑戦争を行うのはプレイヤーだけではない。大陸の各所では、コンピュータ国同士も戦っているのだ



↑戦闘後で消耗した敵国を襲い「漁夫の利」を狙うことも必要。タイミング次第では、ほぼ無傷で敵を落とすことも可能だ

力押し一本で戦っていると、兵力の消耗はそれこそ無視できないものになってゆく。そうでなくとも、全く自軍への被害なしで戦いをすませることなど、事実上不可能だし、戦えば戦うほど、戦力が目減りするのは間違いが無いところだ。

そういう点から、無駄な戦いはなるべく避けるべきということが判るはずだ。コンピュータ国同士を戦わせ、消耗させることは重要な戦略のひとつといっていい。

こちらの戦力がよほど敵を上まわっている場合はともかく、そうでない限りは敵国同士の戦争を利用すべきだろう。例えば、多勢力に囲まれ、ひっきりなしに敵襲があるような、防御困難な城は、いったん、わざと敵国に渡してしまい、お互いに潰し合わせる－そういった戦略が有効な場合もあるはずだ。

とにかく、自軍の兵力は可能な限り温存し、他国を疲弊させるのは戦略の基本。自分が敵に付け込まれないようにするためにも細心の戦略が必要だ。

戦争はよほどのことがない限り夏から秋にかけて行われるということも覚えておこう。それじゃあ、敵国は冬から春にかけて何もしていないのかというと、もちろんそういう訳ではない。世界マップでよく観察してみれば、前線の都市と後方の都市の間で、師団・部隊の入れ替えが常に行われていることに気がつくはずである。連戦に次ぐ連戦で疲弊した部隊を立て直すことは重要だ。この時期は、それに最も適した季節。遅れをとらないためにこちらも地道な兵站作業を怠らないように心掛けよう。

5 密偵についての色々

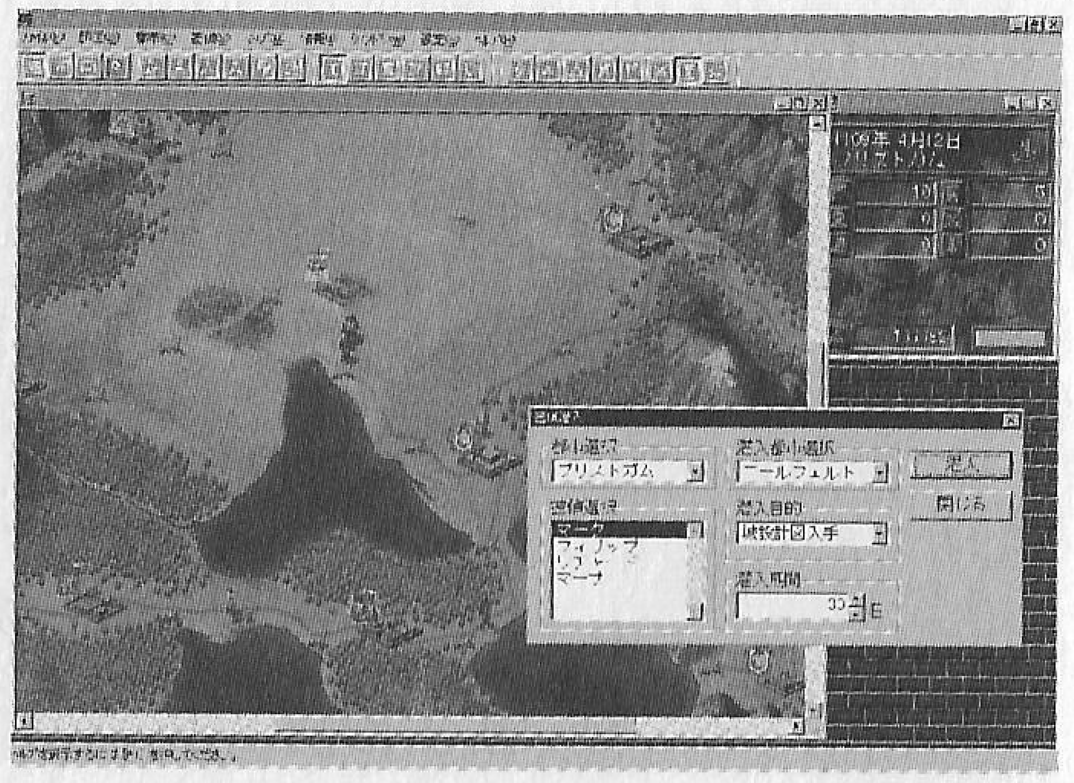
現代戦を引き合いに出すまでも無く、情報戦は、非常に重要な戦争の要素のひとつ。的確な情報を入手し、活用できるのなら大陸制覇は夢ではない。そのためにも、密偵の活用法はぜひ触れておきたいことのひとつだ。

密偵を敵国に送って知ることのできる情報は都市情報、城情報、戦力情報の3種類。中でも、特に重要になるのは戦力情報だろう。敵が戦争直後で疲弊していると思い込んで攻めにいったら大部隊に追い返されてしまった、などいうことのないように常に最前線の敵の城には密偵を潜入させておこう。

城情報に関しては、敵はよほどのことが無い限り改築を行わないのでそうそう密偵を送り込む必要はない。

最初から自国に配属されている将軍は総じて能力が高い。彼らにはぜひとも部隊指揮に腕をふるってもらうべきだ。つまり密偵に送り込む将軍はシナリオ開始直後に将軍選抜試験を実施して新たに雇い入れる方が良いのである。

潜入期間だが、これが短すぎると目的の情報を入手できないまま帰国というなんともなさけない事態が生じてしまう。潜入期間は最低でも15日、最前線なら最長まで潜入させて常に敵の情報を確認できるようにしておこう。ここで注意しておくべきことは、師団の輸送中は輸送が終了するまでは師団の配属は輸送元にあるということである。戦力を見誤らないよう注意しよう。



↑情報戦を制するものは、大陸を制する！　密偵を大いに活用しよう。敵の意外な弱点が判明する場合もある

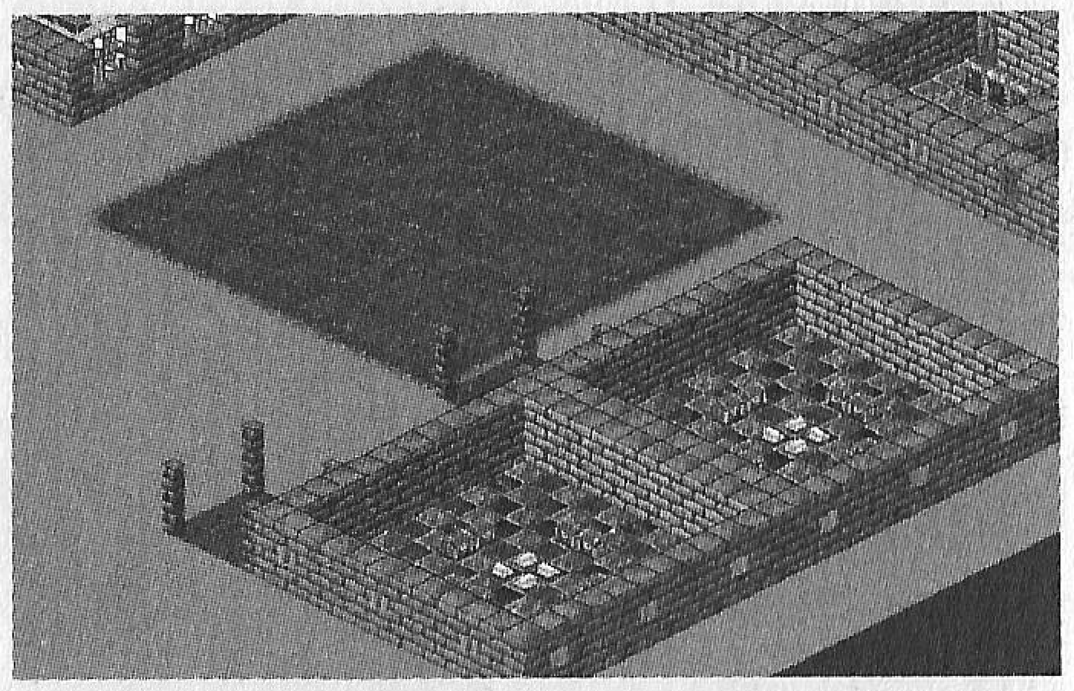


↑潜入期間は長目に取るのがコツ。任務に成功したら「密偵撤退」で呼び戻せばいい

↓密偵の任務が成功すれば、他国の情報を見ることができる。もっとも、捕獲され処刑、なんて場合もあるのだが



6 収入アップのために宝物庫を作る



↑とにかく、大陸制覇には莫大な資金が必要。税率をアップしてくれる宝物庫の強化は必要不可欠だ

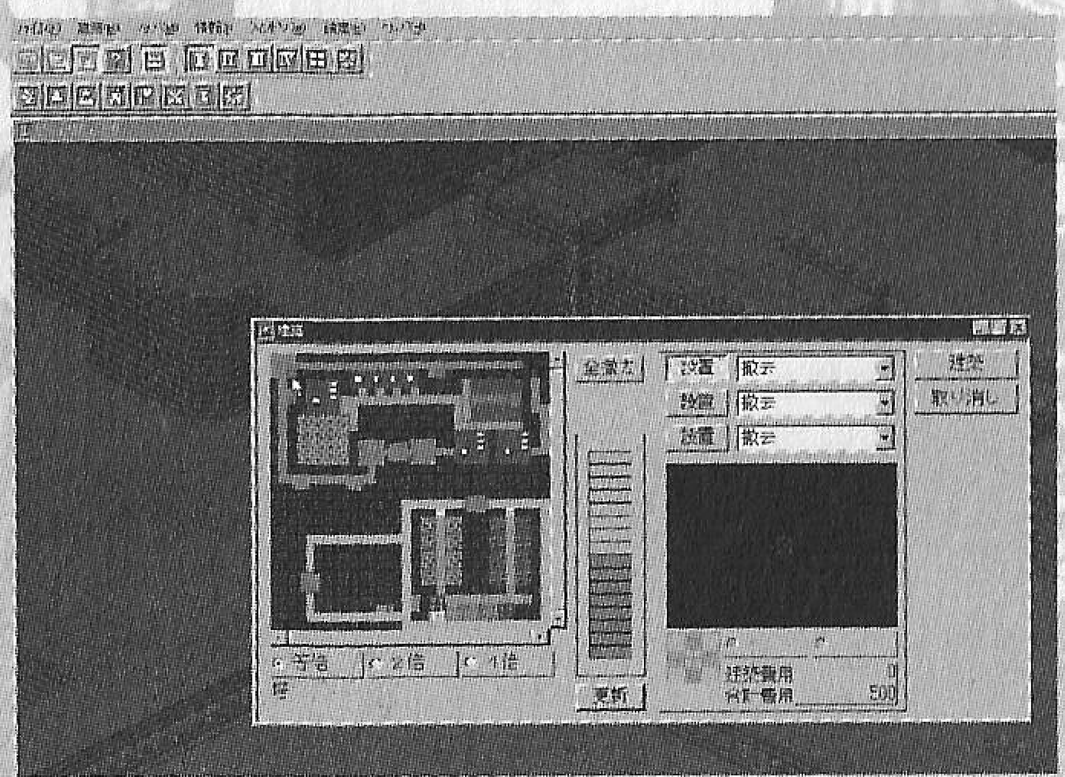
城単位の収入を増加させる方法は人口を増やすか税率をあげるかの2つしかない。

税率を上げるために設置する施設は宝物庫だ。宝物庫は建築された数に従って、税率を上昇させるが、建築費がかなり高めに設定されているので、建築する城を注意して選びたい。そのポイントとなるのはただひとつ、「人口の多い城を選ぶ」ということだ。レイアウトの自由度では劣るが、小型宝物庫に比べて価格1.5倍で税収効果は3倍と効率的な大型宝物庫を設置することを奨める。

ただし、税率には上限があるということを覚えていて欲しい。上限は24%、小型宝物庫14個分なので、それを越えないようによく考えて宝物庫を設置しよう。

人口の少ない城には木を植えたり、教会や警備兵舎を増やしたりして、人口の増加を計るべし。

7 塔を撤去する



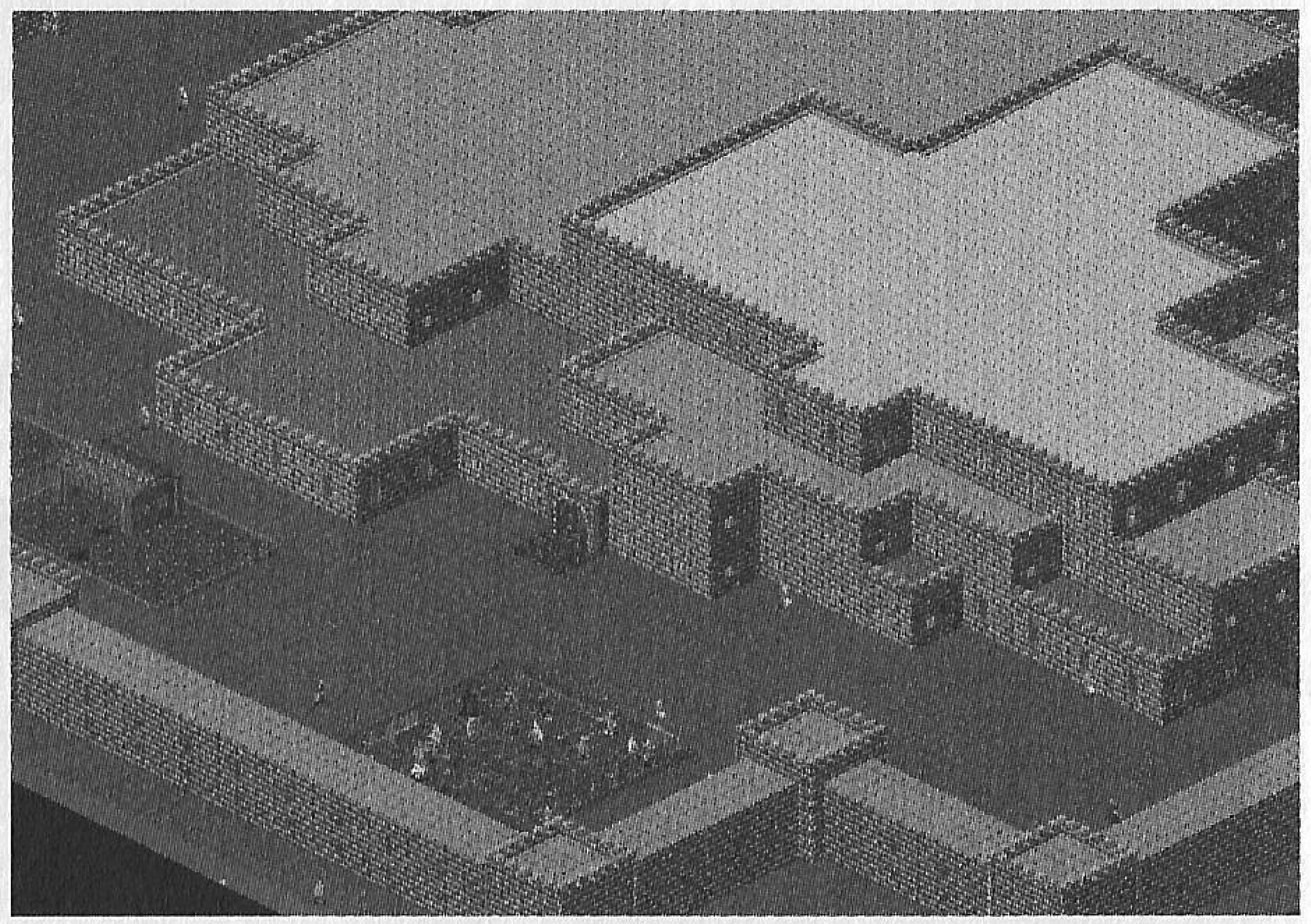
↑前線から遠く離れた城なら、維持費が高価な塔は撤去してしまおう。わずかな節約が、後々に響いてくるのだから

毎月の維持費というのは軍隊だけではなく城にもかかるのだが、これが結構な出費となる。兵力の少ない序盤戦は少しでも収入を増やしておくにこしたことはない。そのための財テクのひとつが「敵国に直接攻め込まれる心配のなくなった城の塔を撤去する」というものなのだ。

塔の建築費1000は、効果を考えるとお得だが、問題はその維持費。300という額は、他の施設にくらべて格段に高い。しかし、撤去にかかる費用は他とあまりかわらず50ですむのだ。

そんなに大した額には思えないだろうが、資金繰りに困ることの多い序盤戦では、それがボディ·ブローのように効いてくることも少なくない。節約できるところは徹底的に節約した方が良いのは、間違いが無いだろう。資金に余裕ができるようになれば、安全な後方の城は、城壁も撤去し、空いた土地に植林や教会を作るなどし、人口増加率を上げるのもよいだろう。

8 買い物は安い都市で…



↑都市毎に、武器や物資の値段は微妙に異なっている。高い買い物をすることがないように、注意したい

一見大した額ではないが、わずかな差が実はのちのち非常に効いてくると言う点では城の維持費と同様なのが、物資の値段だ。

注意深いプレイヤーは気付いていると思うが、城自体の属性や、執政官の能力に応じて、城によって、物資の値段は変化している。同じ物資でも、安い城と高い城では、最高2倍程度の差が出る。

例えば、ゲームを通して一番多く購入することになる食料を見てみよう。食料の基本価格は4となっているのだが、城にとっては2で購入できるものもあることに気付くはずだ。たった2の差といっても、これが1,000個、10,000個となれば……。もちろん、それは武器や弾薬でも同じことだ。

城によって物価はまちまちなのでそれをきちんと把握しておくことが必要だ。加えて、購入した物資を計画的に前線に輸送することが重要なのも、言うまでもないことだろう。

何度も書くが、地道な兵站作業なしに大陸制覇の偉業は成し得ないのだ。

イベントで、ほっと一息



←「サーカス」など臨時収入が得られるイベントも存在する

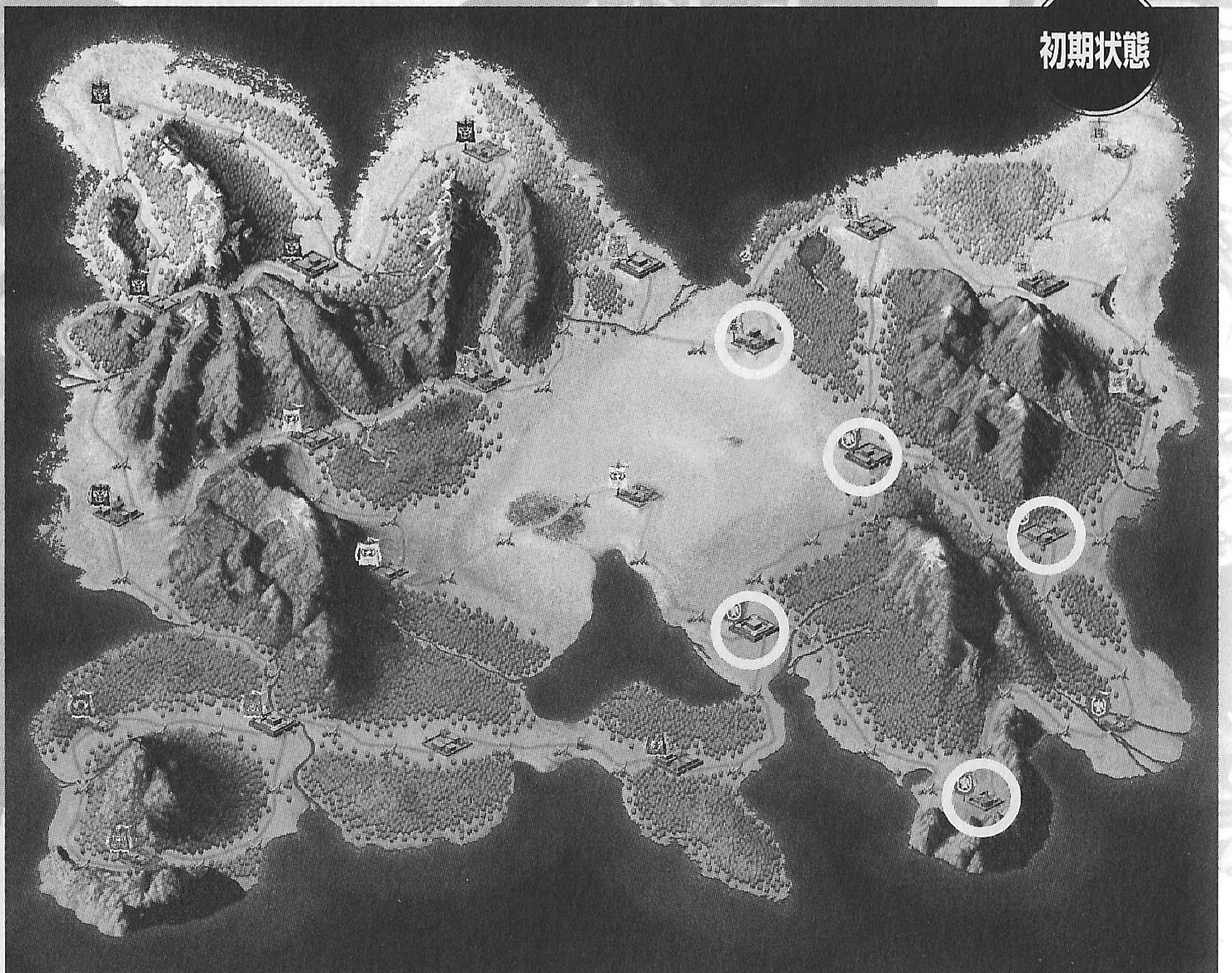
激戦の中で一服の清涼剤となるのが（「密偵の処刑」なんてぶっそうなものも中にはあるが）、城で発生するさまざまなイベント。大きく分けて「サーカス」や「市」などランダムに発生するものと、「クリスマス」「収穫祭」など発生する日が決まっているものがある。城マップに切り替えた時に出現するイベント発生のダイアログボックスに注意しよう。

シナリオ1攻略

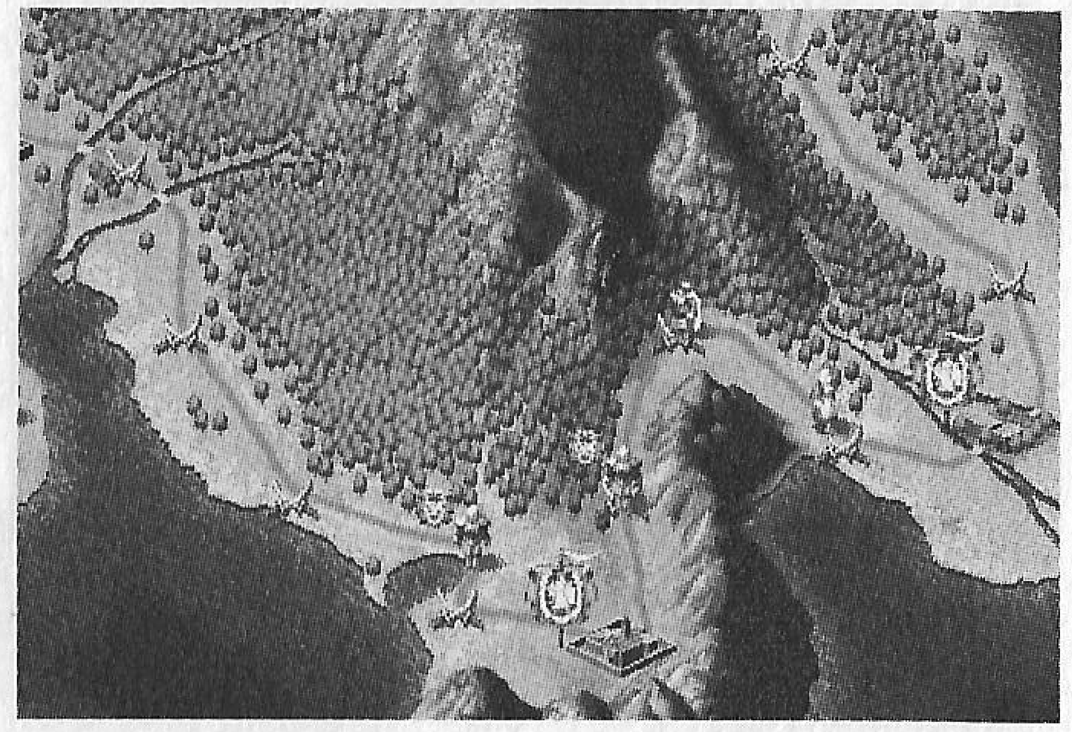
イエブネース大陸の南東部。ウォルズ地方を占有する大国。統治都市は、ウォフォード、アンディーン、ランチェスターなど5都市におよぶ。最重要拠点は城塞都市プリストガム。ここをいかに死守しつつ、マンサントラル地方を攻略するかがポイント。

占領計画

レンジェの攻略
←
プリストガムの要塞化して、主戦線を北東部に絞る
←
レンジェを拠点に、マンサントラル地方の統一をめざす
←
街道の重要拠点（ロリアン、メリーダ）を占拠
←
大陸西部へ進攻、完全制覇を目指す



1 内国の戦力を拠点へと移動させせよう



シナリオ開始直後にまずしなければならないのがランチェスターとアンディーンの戦力をプリストガム・ウォフォード・ブライトンハムへと移動することだ。

振り分けはウォフォード4師団、ブライトンハム4師団、プリストガム5師団がいいだろう。この時に武器と物資の輸送も忘れずに行うべし。武器は均等に、物資は主にウォフォードに送ると良い。

第一目標であるレンジェは森林に囲まれた自然の要塞なのでウォフォードの師団に斧を装備した部隊を中心とした師団に再編成する。この時に注意しなければならないのが、部隊長の能力だ。部隊長になれる将軍の情報を見て、その将軍が接近戦闘、間接戦闘、騎馬戦闘のどれが得意なのかを見極めながら装備させる武器を考えるのだ。

またウォフォードに蛮族が訪れることがあるなら迷わずに雇用しよう。彼らの驚異的な攻撃力の高さはレンジェ攻略に大いに役立つだろう。



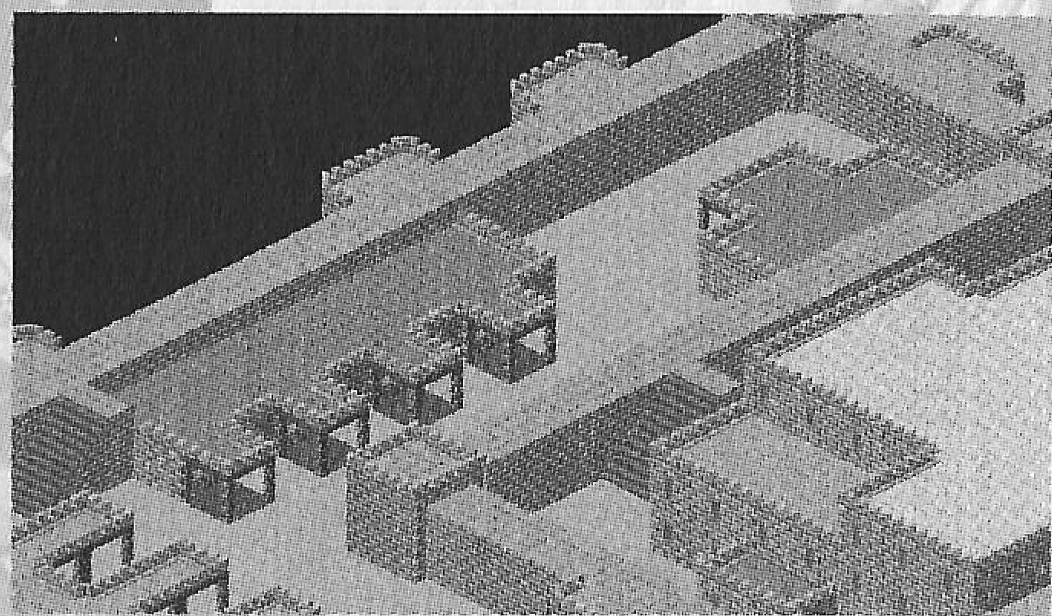
←序盤では遊んでいる兵力、物資を作らないことが大切。迅速に最前線へ戦力を集中させよう

2 城塞都市プリストガムのさらなる要塞化

プリストガムは放っておくといくらでも敵の進攻を受ける。それを毎回戦争して追い返していれば、いくら兵を補充していってもいつかは落とされてしまう。そうならないためにプリストガムの防御力を上げるためのさらなる要塞化が必要なのだ。東の城門を撤去するだけでもかなり効果があがるだろう。

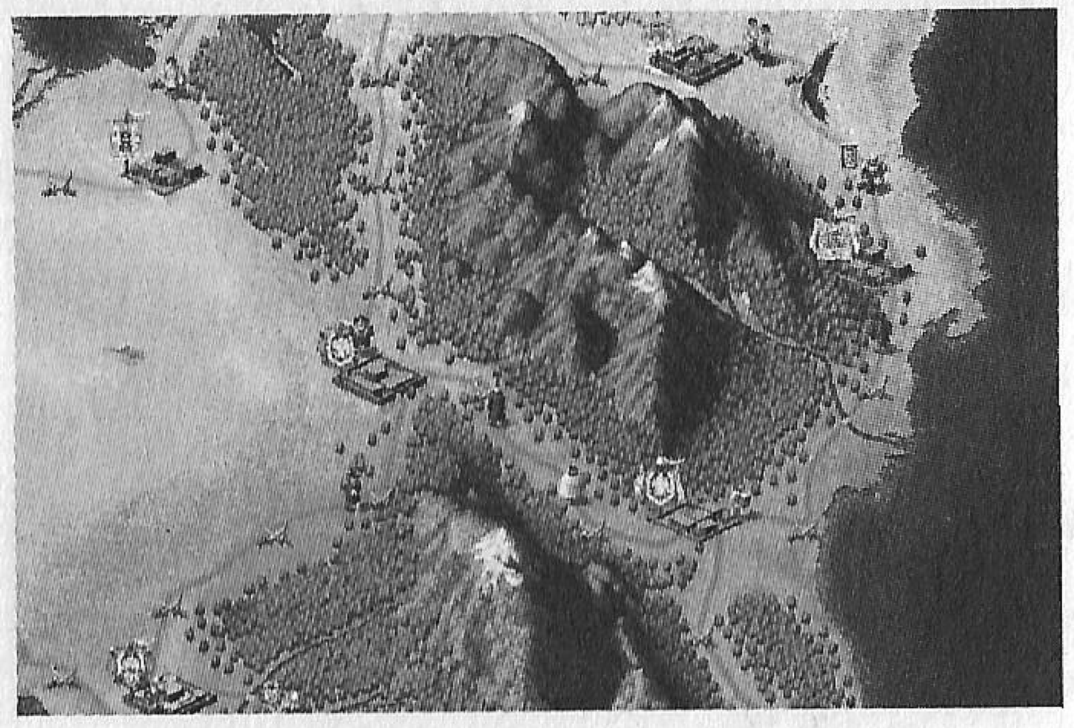
ロリアンからの進攻にも備えて、ブライトンハムも少し増強しておこう。資金に余裕があればランチェスターやアンディーンの城門を撤去しておくのも良い。

ただし改築時に資金を全て使いきらないように注意して欲しい。最低でも7000は残しておかないと、ウォフォードに蛮族が訪問してきた場合に資金不足で雇えなくなってしまうからだ。



↑プリストガムは絶対死守ライン。レンジェ攻略に集中するために、防御力を強化、強力な壁を作る

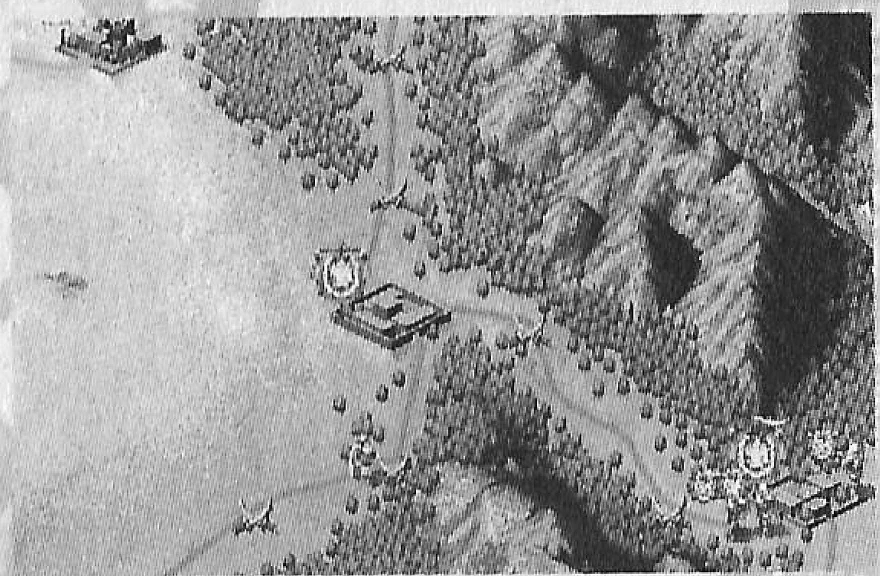
3 オブスルト地方への入口レンジェ攻略


↑敵は、ひんぱんに部隊を移動させている。兵力再編成の隙を見て、レンジェに侵攻すべし

ここまでの作業を夏までに終えていれば、次ぎはレンジェ攻略だ。と言ってもいきなり戦争を仕掛けるわけではなく、密偵を送り込み城設計図と戦力情報を仕入れなければならない。

戦争を仕掛けるタイミングだが、あまり待ちすぎると敵はどんどんとレンジェの軍備を増強していく。最初は部隊の入れ替えがしきりにおこなわれているので、それに会わせて自軍を送り込むのがよいだろう。秋口まで待てばロリアンの敵がカルボンヌへと攻め込む場合がある。もしそうなれば、レンジェから大量にカルボンヌへと援軍が送られるので簡単に手薄になったレンジェを落とすことができるようになるだろう。タイミングを見計らっている間にも常に兵士を雇用して戦力の増強をしておこう。

4 マンサントラル地方を統一しよう




↑→大兵力が集中するカルボンヌ攻略のため、戦力の再編を。一方でプリストガム方面も注意が必要だ

レンジェ攻略が一段落つけば、次の戦争はしばらくないだろう。レンジェから撤退した部隊等と合わせてカルボンヌの戦力は相当な数になっているはずである。これを落とすにはこちらもそれなりの戦力を整えなければいけない。

まずはウォフォードの物資をレンジェに移動させ、兵員の補充を始めよう。ひとつの城だけで兵士を雇うのではなく、ランチェスターやアンディーンでも兵士を雇い最前線へと輸送するのだ。レンジェばかりに輸送するだけではいけない。ニールフェルトやメリーダの敵がそろそろ軍備を整えてプリストガムへと進攻してくるかもしれないのでそちらにも兵士を輸送しておかなければならないのだ。

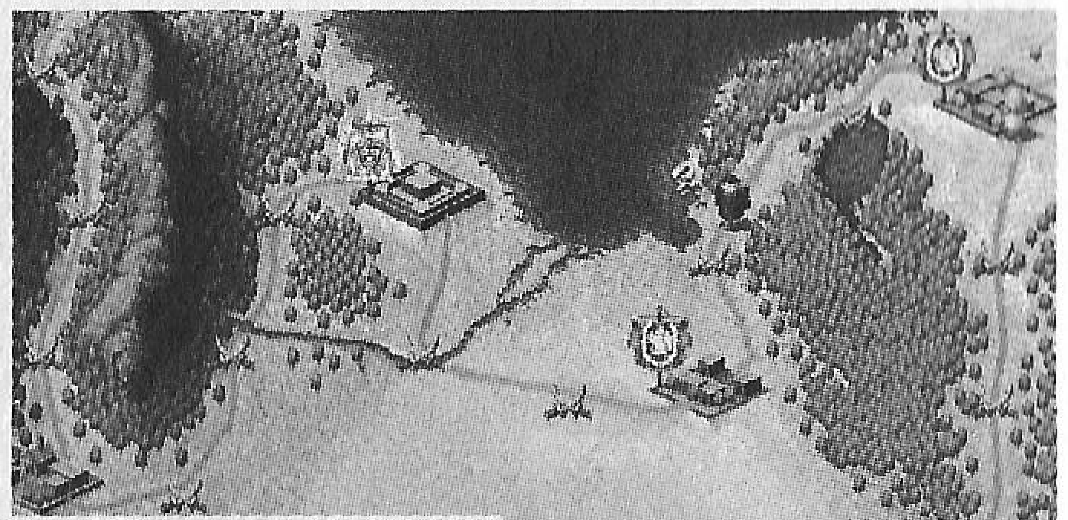
武器などが足りなくなったらレンジェで、食料はアンディーンで買い物するのが良いだろう。買い物はなるべく安い城でするべきだ。

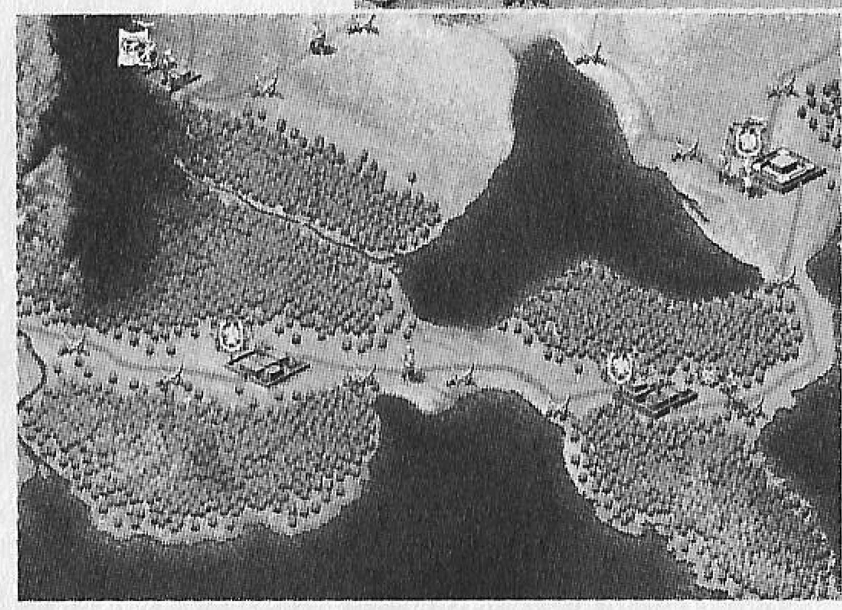
戦力が整えば、カルボンヌ、ラルソンヌと進攻していき、最後にロリアンを落としてマンサントラル地方を統一しよう。ロリアン攻略戦では援軍要請を使ってみるのもいいだろう。

5 街道の拠点を押さえていく

大陸東部を平定した後はロリアン、プリストガムを拠点として中原へと進攻していく。

まずは北の街道をルーシアまで進軍して行き、ルーシアを要塞化する。次ぎにプリストガムからメリーダ、アルシラスと進軍、カダルマ地方統一を目指そう。メンハイム、リューベック、ゲッティガルトが同一国によって支配されているなら先にマチェスタット地方を統一するのも良い。敵国も直接攻め込まれる心配のない内国には師団はほとんど配置しない。敵国も戦力をかなり充実させてくるので苦しい戦いを強いられるだろうが、こちらも粘り強く戦おう。




←↑東西を繋ぐ街道を押さえれば、防御はぐっと楽になる。ここからは後半戦だ

6 念願の大陸制覇まであと少し

街道を北か南のどちらを行ったかで領土図は異なってくるだろうが、ここまでくると敵国もあと1、2国となっているだろう。

大国同士の対決は結局のところ物量の対決となる。戦闘を委任で行っているのなら、部隊をコストパフォーマンスの良い軽装兵槍騎馬部隊メインで組み、波状攻撃をかけるのも良いだろう。騎士、騎馬を揃えるのはかなり大変だが、ここまで地道な兵站作業を怠っていないならばかなりの数が揃うはず。がんばって大陸制覇という偉業を達成して欲しい。


↑ここまでくれば、大陸は制覇したも同然。後は戦力を集め、ひとつずつ城を落としていくだけだ

前線の城に部隊を送るとき

「○○城に敵部隊が進攻中」と、見張兵の報告が入ることがある。援軍を送るには「移動」コマンドではなく「戦争」コマンドを使おう。「移動」コマンドだと、援軍の到着前に城が落ちてしまっていたら、その部隊は戦闘を行うことなく失われてしまう。「戦争」コマンドで部隊を送っても、自分の城に対して攻撃を行うことはないから大丈夫だ。


←こんな状態になったらもう手遅れ。十分注意しよう

シナリオ2攻略

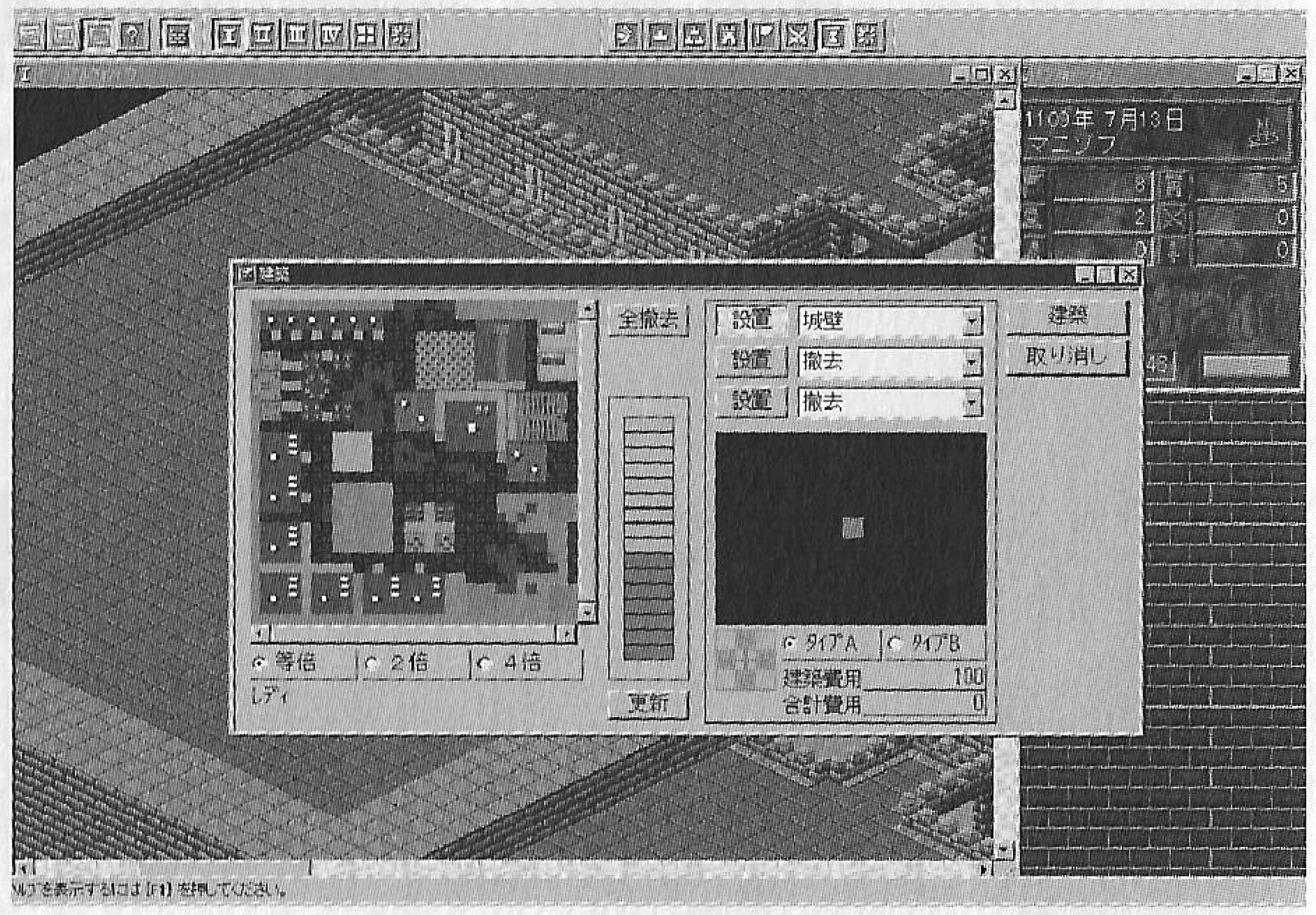
イエブネース大陸の北西部。オブスルト地方を占有する大国。統治都市は、ホイルスク、ハイブシェク、マニゾフ、クリンホフの4都市。ガダルマ地方の都市ルーシアを攻略後、いかに戦線を伸ばすかがポイント。現在首都はハイブシェク。

占領計画

マニゾフの防御力を強化、要塞化し、東からの攻撃に対する壁を造る
←
タイミングを見て、イラーニャおよびルーシアを攻略する
←
オブスルト地方の平定による、補給拠点の確保
←
ゲッティガルドへ進攻、一気にリューベック、メインハイムを落とす
←
南回りで、大陸東部へ進攻、順番に拠点を占拠してゆく



マニゾフを要塞化、北東へ進軍せよ！



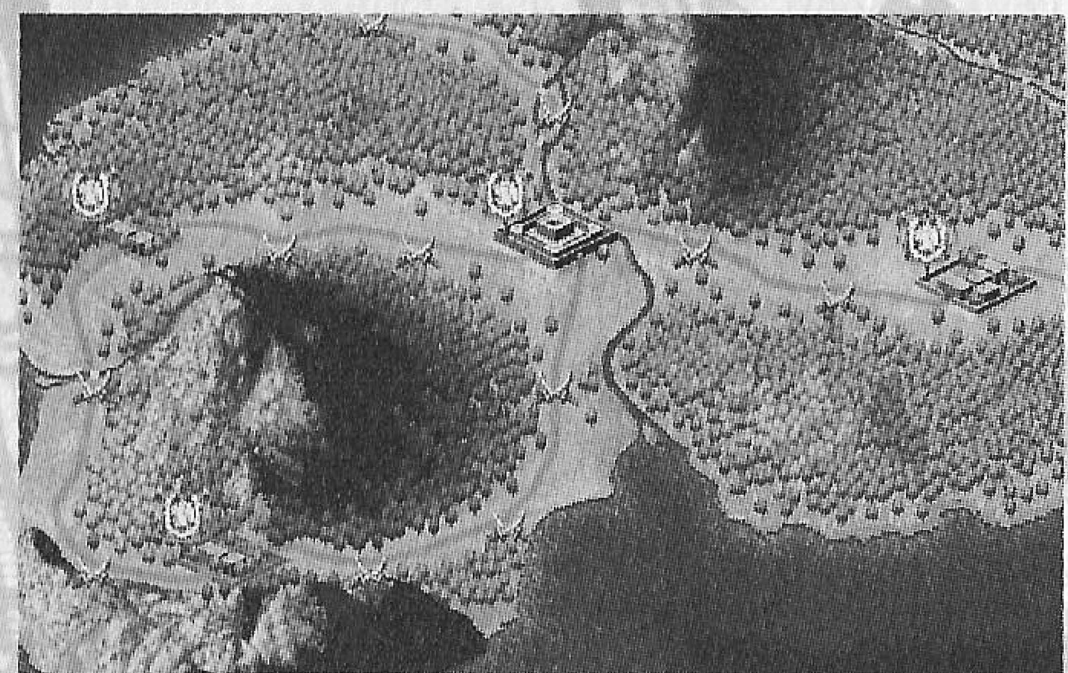
↑何はともあれ、まずはマニゾフの強化から。その後で北方面に進み、オブルスト地方を征圧してしまおう

このシナリオの序盤は、北回りに領土を広げてゆくのが、一番楽な攻略ルートになる。そこで、ガダルマ〜マチェスタット地方への玄関口となるマニゾフを要塞化し、南からの敵を押さえることが、まずやっておくべきことになる。

マニゾフの強化が終ったところで、主戦力を北方に集中し、イラーニャの攻略へ向かうのが次ぎのステップだ。シナリオ1の、レンジェ攻略で述べたのと同様に、ここでも戦争をしかけるタイミングを見極めることが大事だ。

イラーニャ攻略後は、ルーシア、サラガと順に落として、まずオブスルト地方を完全に制圧してしまおう。イラーニャと、マニゾフという2都市を制圧していれば、援軍要請をうまく使うことで、サラガ攻略はぐっと楽になるはずだ。ここまでくると、攻略の第1段階は終了だ。食料の安いホイルスク、武器の安いクリンホフという補給拠点となる都市に、経済拠点たるサラガが加わることになり、この後の戦力増強はかなり楽になっているはずだ。

次に進攻すべき都市はゲッティガルトだろう。ここには、既にかなりの敵戦力が集中しているはずだ。先に十分な戦力を整えてから、タイミングを見て戦争を仕掛けよう。このゲッティガルド戦が、このシナリオにおける第2の山場。ゲッティガルド〜リューベック〜メインハムは一気に落としてしまうことが肝心だからだ。リューベック、メインハイムには予備の兵力が配置されていない事が多いため、一気に領土を広げる最大のチャンスとなるからだ。ゲッティガルトを落としたらすぐに師団を派遣できるように、万全の準備をしておくことが必要だ。



↑ゲッティガルドを落とせば、リューベックとメインハムは無防備になる。一気に速攻をかけろ！

この山を越えれば、後は比較的楽に展開できるはず。定石どおりに進めてゆけば、大陸制覇も時間の問題だ。

シナリオ3攻略

イエブネース大陸の中央部。ガダルマ地方に位置する中堅国。統治都市はルーシア、サラガ、アルシラスの3都市。いかに内国を増やしていくかがポイント。おもいきってアルシラスを切り捨てるのも戦略のひとつ。現在首都はサラガ。

占領計画

アルシラスを明け渡す（この際、王室を攻めやすい位置に改造するなどの策が必要）

←

サラガの防御力を強化し、要塞にする、敵の進撃方向を東にそらす

←

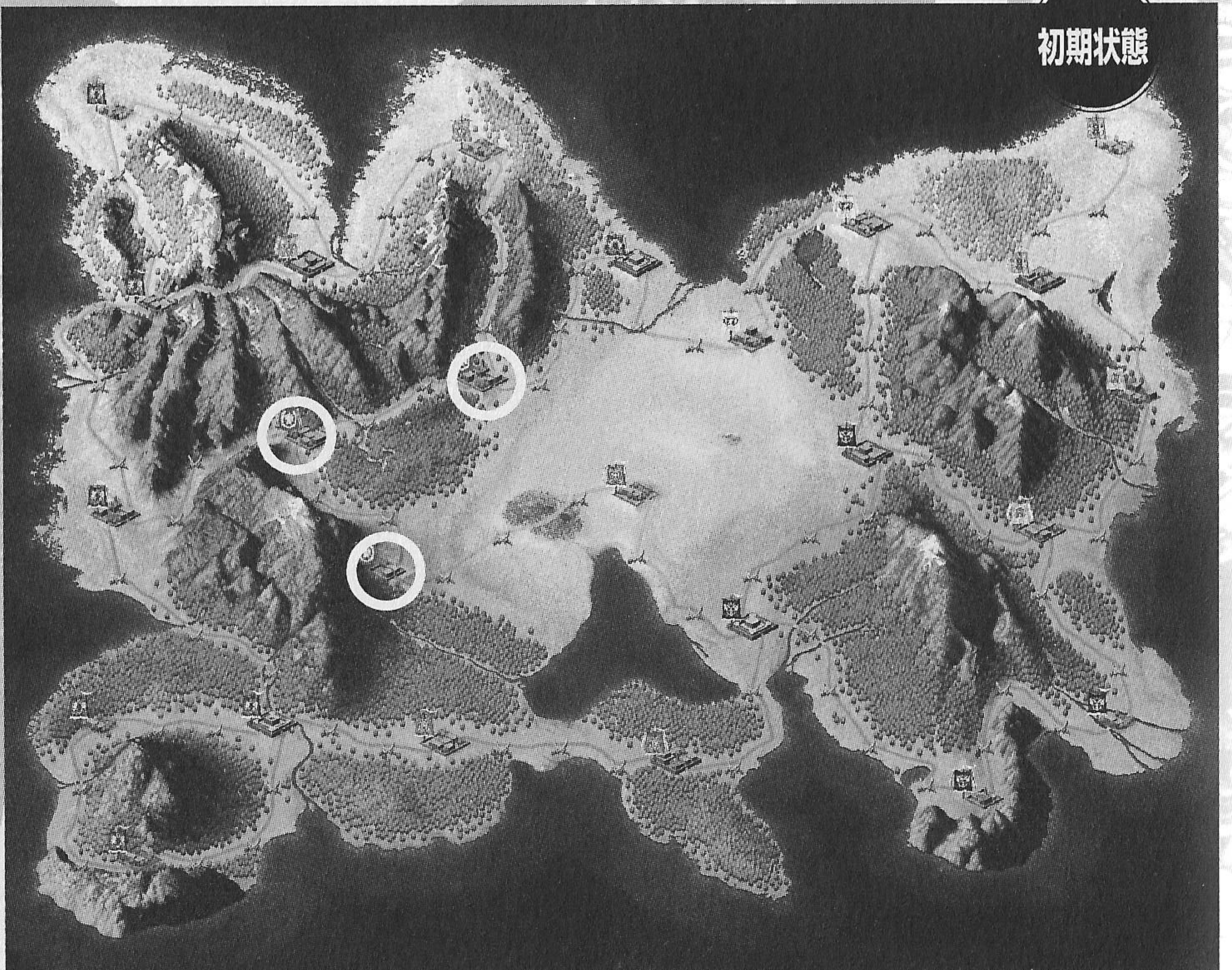
マニゾフ〜メリーダと攻略。オブスルト地方を完全に制圧する

←

マチェスタット地方へ進撃、一気にブリストガムまで進撃する

←

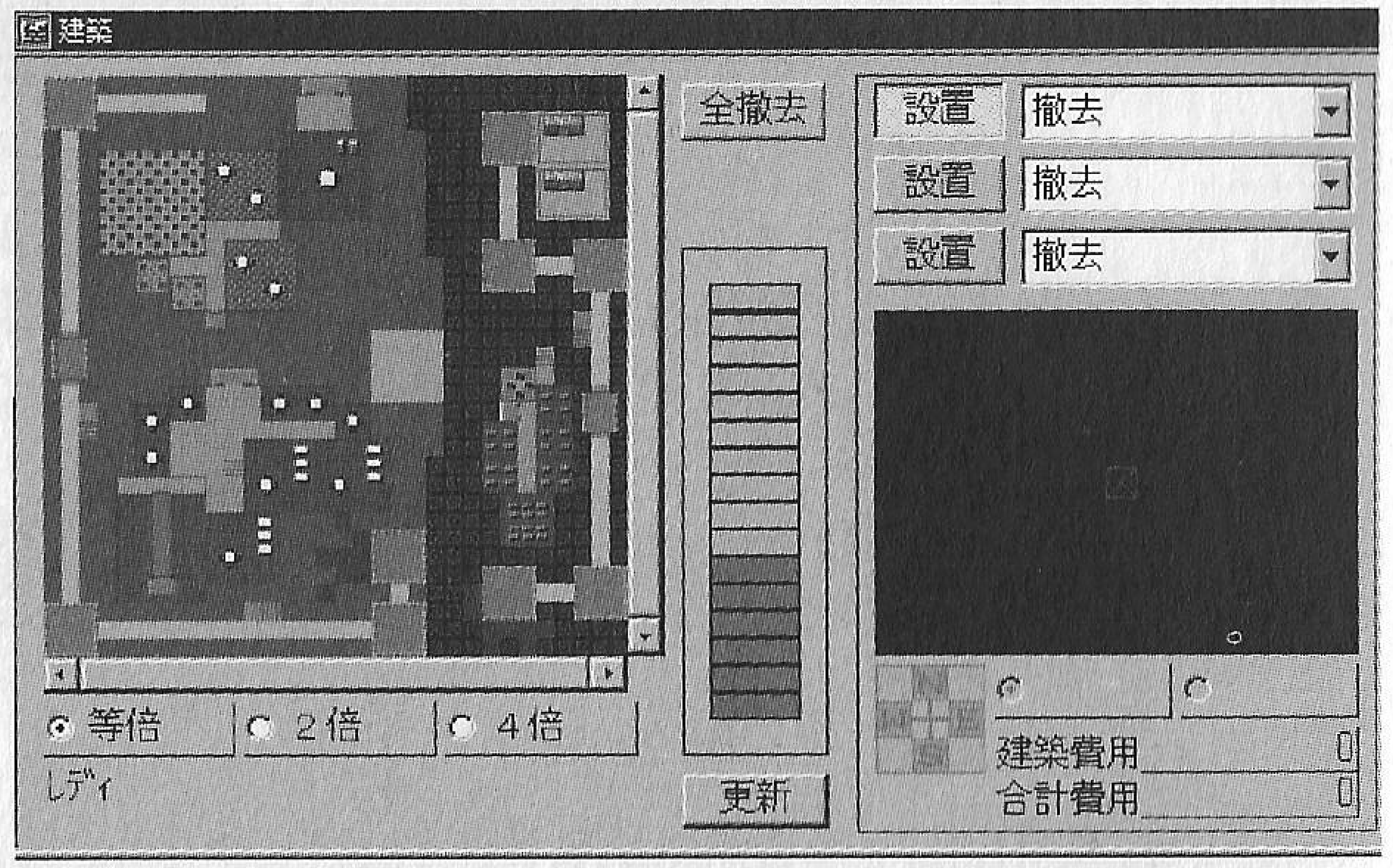
ブリストガムから南進し、沿岸沿いにウォールズ地方を攻略する



アルシラスは切り捨てるべきか!?

開始直後に攻め入ることのできるマニゾフ、メリーダ、イラーニャはどこも城塞都市ではないが、メリーダには大軍隊が駐留していてどう考えても戦争を仕掛けられない。

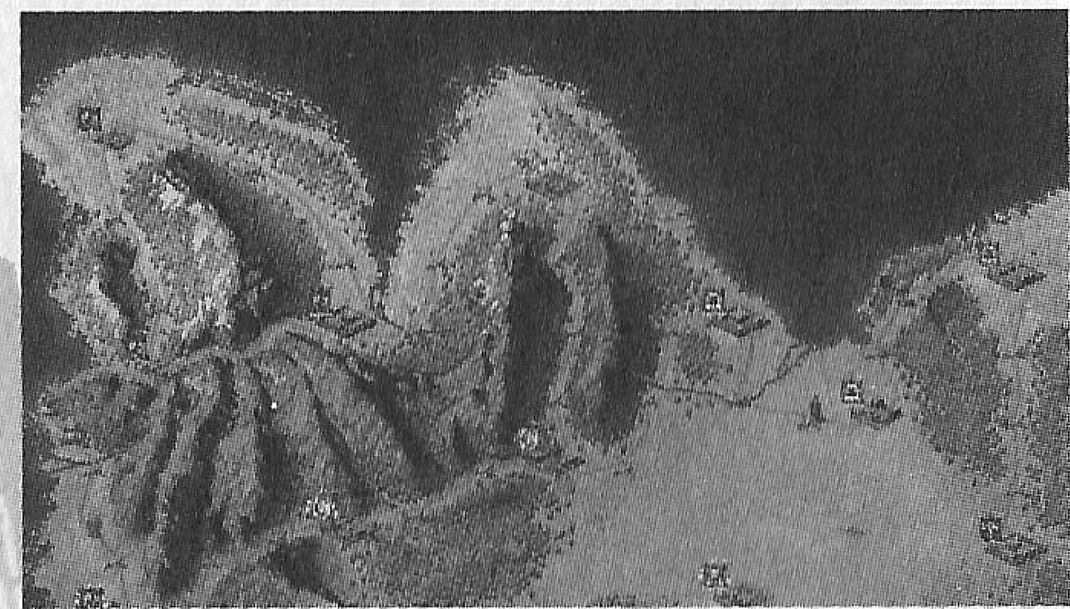
まずはマニゾフ、イラーニャの城を落としオブスルト地方を平定することを目標としよう。そのためにはアルシラスを切り捨てる戦略を取った方が良いのだ。



↑アルシラスの王室の位置を変えるなどして、後で攻め落としやすいように建築しておくと良いだろう。

メリーダの帝国はメリーダ1城しか領土がないのだが強力な軍隊を所有している。アルシラスを与えて、サラガを要塞化してメリーダの敵が東に流れていくようにしよう。

このような戦略はどのシナリオでも中盤戦以降何度か使うことになるだろうが、一歩間違えれば自国の城に跳ね返ってくるので密偵を常に潜入させておき細心の注意を払うようにしなければならない。



オブスルト地方を統一できたら、内国も増えてかなり兵力を整えるのが楽になるだろう。

そうすれば次ぎに狙うのは、マチェスタット地方だ。この地方は東から西へは攻めにくいが、西から東へは思いのほか簡単だ。一気にブリストガムまで攻め落とすくらいの気持ちで挑もう。この時点までくると、敵国もわずかしか生き残っていないだろう。そのような状態ならウォルズ地方の制圧も楽になっているはず。敵も内国には軍を置かないので沿岸沿いにどんどん領土が拡大していくだろう。

この時注意しなければならないのが、敵の撤退先だ。撤退先で戦力を整えられるとやっかいなので、なるべく敵の戦力を削ぐことを心掛けよう。直接戦闘指揮を取る場合は、拠点襲撃を控えた方が戦力を削れるぞ。



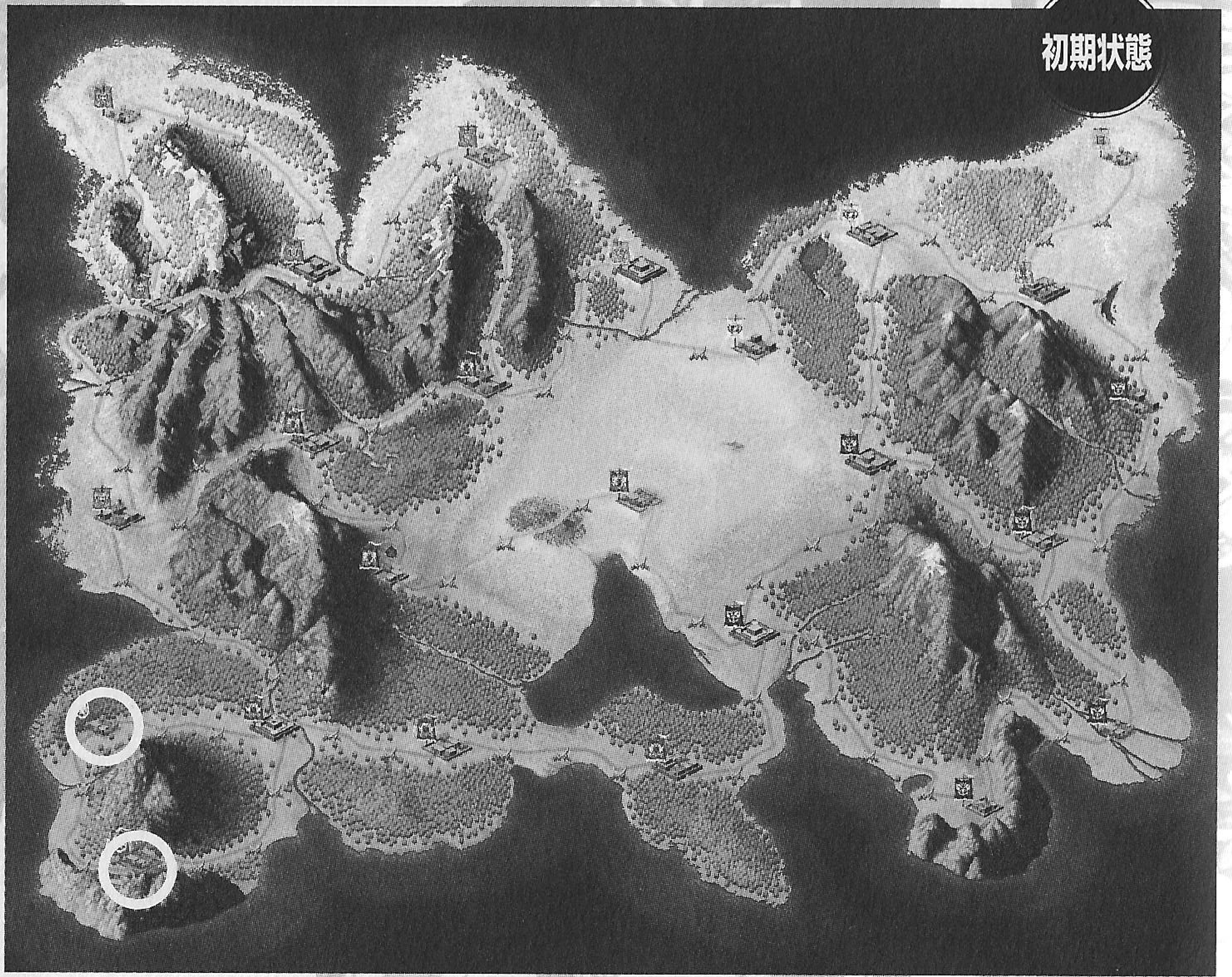
←シナリオ開始直後のメリーダの師団情報。この軍隊が東へ進攻していくように、サラガの徹底的な要塞化を計ろう。

シナリオ4攻略

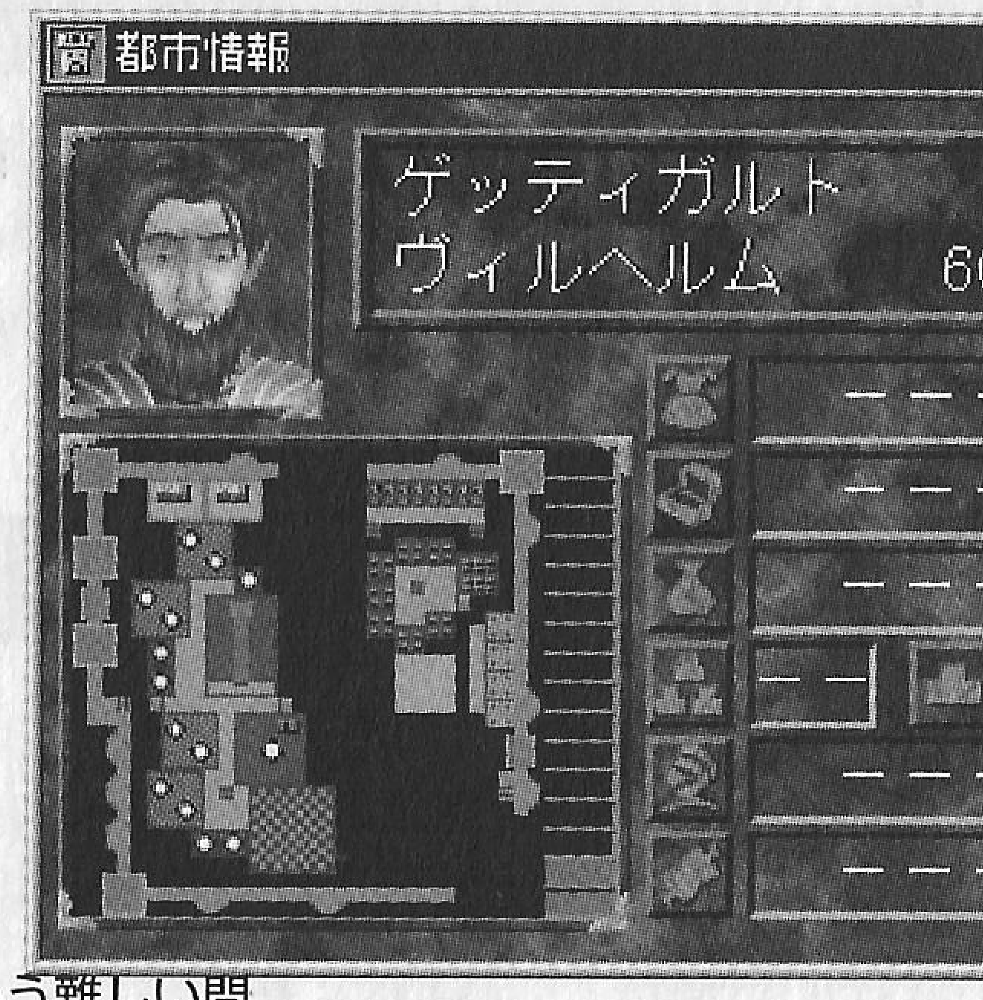
イエブネース大陸の南西部。マチェスタット地方辺境を統治する小国。統治都市は、リューベック、メンハイムの2都市。全力を注ぎ込んで城塞都市ゲッティガルトを陥落させれば戦略が広がるが、てこずれば終末は近い。現在首都はメンハイム。

占　領　計　画

1. メンハイムから、ゲッティガルトを攻略
2. マニゾフへ進撃、攻略後は防御施設を強化し、要塞化する
3. ふたたび南東方面へ転進、イノーバを攻略する
4. 速攻で、ニールフェルトまでを確保、マチェスタット地方を平定する
5. 状況を見て、南からウォルズ地方を確保。海岸沿いに北進する



最重要目標・ゲッティガルト



↑城塞都市ゲッティガルト。リューベックよりはメンハイムから攻め込んで、王室を制圧した方が良いだろう。

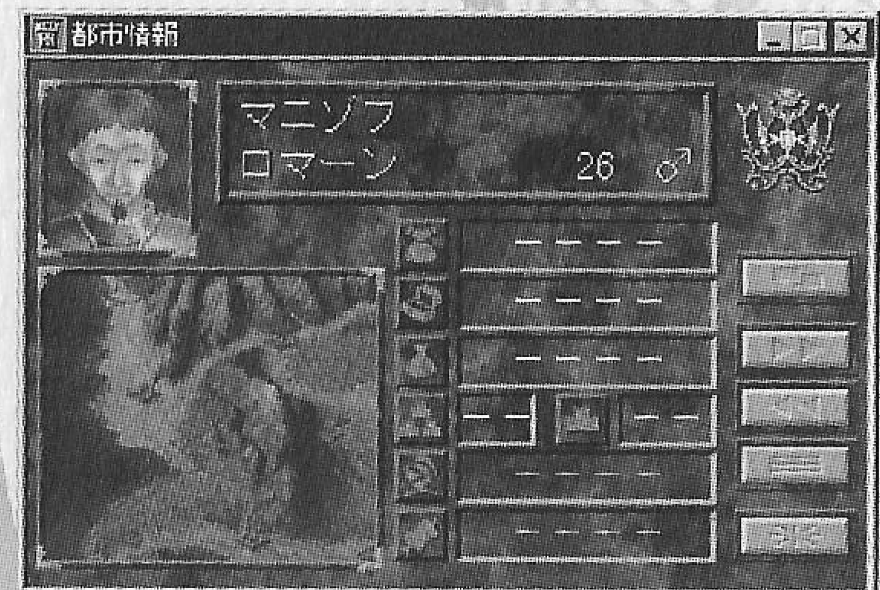
このシナリオでは、「まずはどこを攻めるか？」などと考える必要はない。ゲッティガルトを落とさないことには話にならないからだ。時間が経つにつれて、どんどんとゲッティガルトの兵力は増強されてゆくので、とにかく速攻で落とすべき。万が一、攻略に失敗した場合には、シナリオを最初からやり直すくらいの気で望まなければならない。

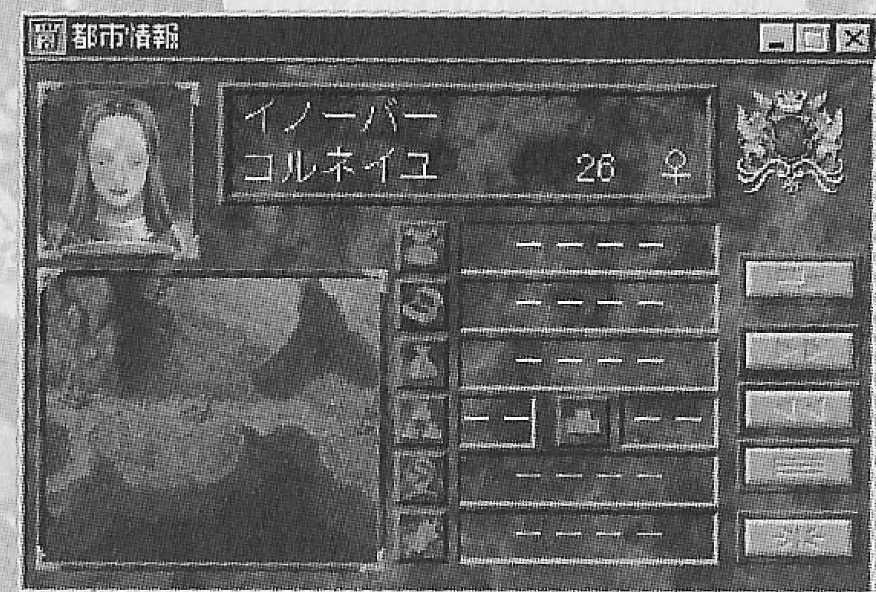
どうにか、ゲッティガルドを獲得したら、次は、イノーバかマニゾフ、どちらに進攻するべきなのか、という難しい問題が控えている。

マニゾフを落とした場合は、そこを要塞化し、北からの侵略に備えることが肝心となる。ある程度、戦力を立て直したいと思うのなら、これも有効な作戦だろう。マニゾフの確保後は状況を見て、ハイブシェク方面に進むか、イノーバ方面に転進するかを判断することになる。戦術に自信があるのなら、マニゾフに向かわず、いきなりイノーバ攻略を目指したほうが良いかもしれない。この場合は、一気にニールフェルトまで進撃し、マチェスタット地方を平定する事が必要。大変だが、後の展開は楽になるはずだ。

マチェスタット地方平定後の目標は、プリストガムになる。とにかく、このルートを選ぶなら、速攻が肝心。海岸沿いに南から領土を拡大して、ウォルズ地方を平定しよう。

いずれにしても、このシナリオでは、他国の行動に柔軟に反応できないと、大陸制覇は難しい。初期兵力がおせじにも充実しているとはいえない以上、とにかく敵国同士の潰し合いを有効に利用出来るように、揺さぶりをかけていかないと、あっというまに押し潰されてしまうことは間違いない。戦略、戦術共に、これまでのシナリオで得た経験をフルに活用することが要求されるだろう。





←マニゾフと、イノーバ、どちらに進撃するにしても、その後の展開は臨機応変な対応が必要になる

シナリオ5攻略

マンサントラル地方に位置する弱小国。統治都市はカルボンヌのみ。ラルソンヌを陥落させ、収入を増やすのが最初の目標。その後もつらい展開が予想されるが、ロリアンとレンジェを攻略できれば大陸の覇者になれる可能性もある。

占領計画

開始直後、敵が戦力を整える前にラルソンヌを攻略

←

自軍の消耗を極力抑えつつレンジェ・ウォフォード攻略

←

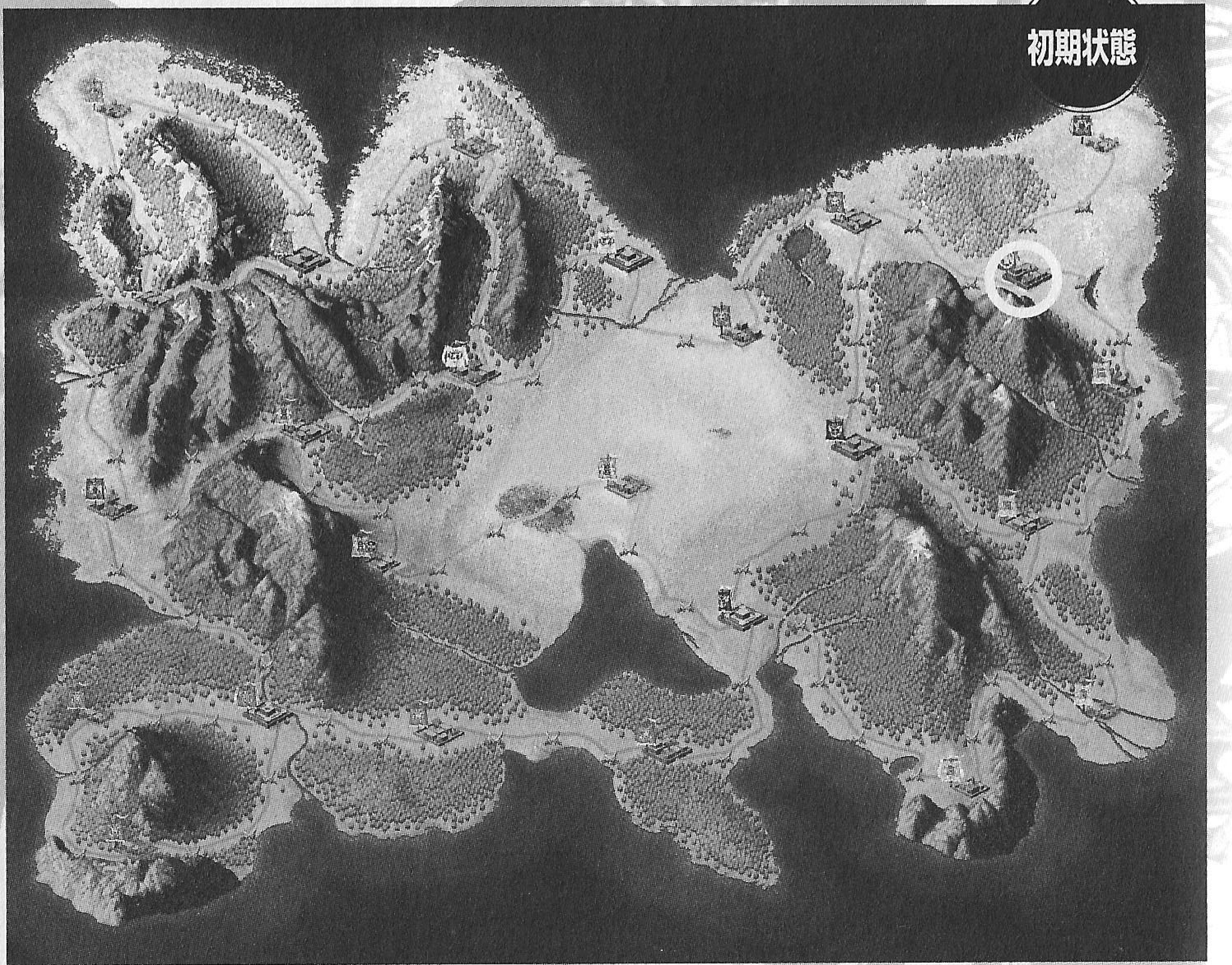
ロリアン攻略後、ブライトンハムへ南下。マンサントラル地方平定

←

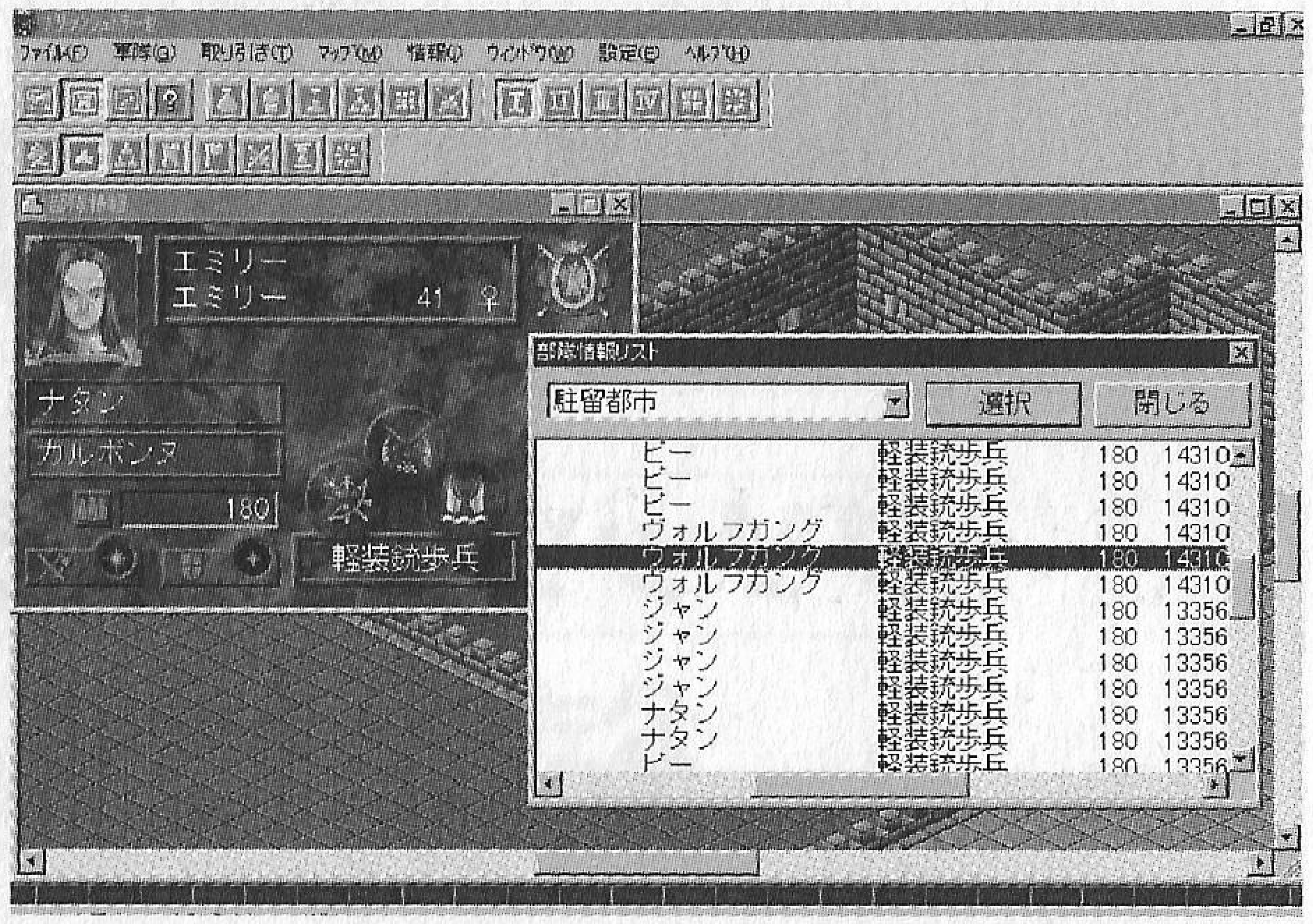
東へ進撃、ウォルズ地方を平定

←

以降、戦況を見つつ、各地方をひとつずつ攻略していく



ラルソンヌ攻城戦で全てが決まる



↑この銃部隊のおかげでかなり戦闘が楽になる。銃部隊を活用出来るフォーメーションに変更しておくのを忘れずに。

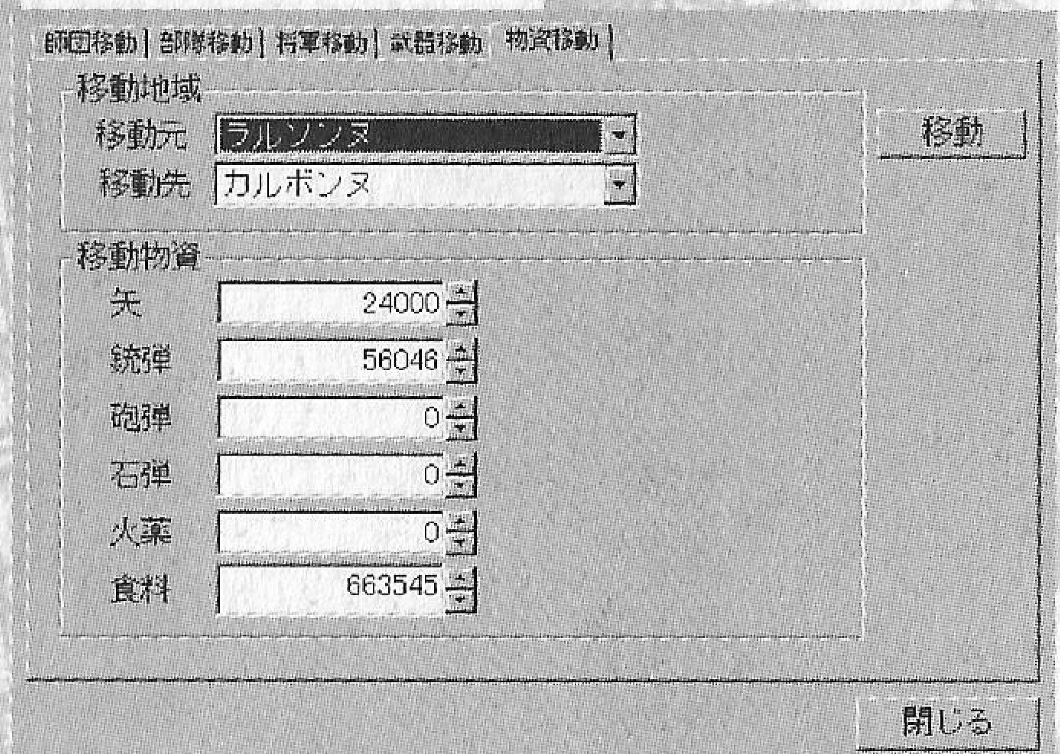
開始直後は自国の城数わずかにひとつ。それも三方が敵国という状況だが、嘆くことばかりではない。カルボンヌに最初から配置されている師団には銃を装備した部隊が多いのだ。銃は武器のなかでも飛び抜けて攻撃力が高いので、戦闘を委任で行う場合には絶大な効果を発揮する。弾丸の貯えも豊富にあるので、戦力を増強されない内ならばラルソンヌを速攻で攻め落とすことが出来る。ただし銃は飛び道具であるが故に防御力は無いに等しく、直接指揮戦闘を行う場合は多少師団の再編成を行ってからでないと戦争を行うべきではない。

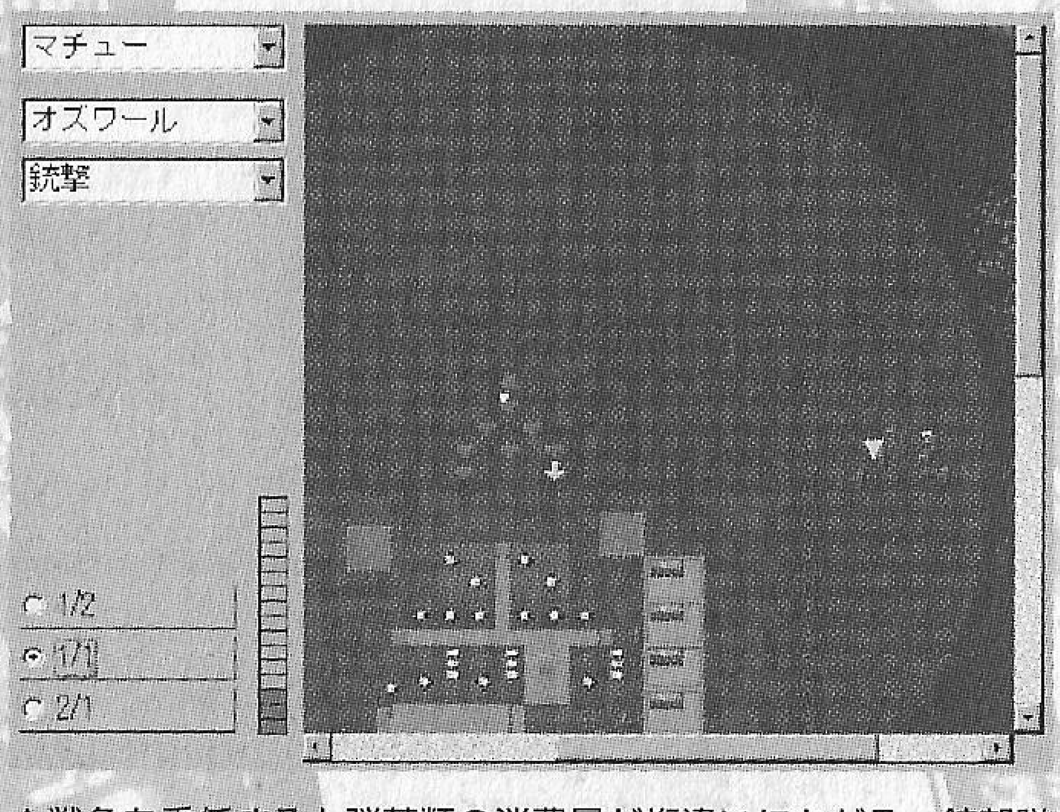
城周辺の敵軍を銃部隊で攻撃しつつ、その火戦を越えてきた敵を騎士部隊で牽制。それとは別に騎馬兵などの部隊で王室を制圧するというのが理想的な戦術だ。ラルソンヌの城は攻め落とし易い部類に入るとはいうものの城壁できちんと守られているので短期決戦を挑むつもりならば破城槌部隊も必要となる。以上のことを踏まえた上で、師団の再編成を行おう。

自軍の消耗をなるべく抑えてラルソンヌを落とすことができて、初めてシナリオが始まると思っても良いだろう。ラルソンヌ攻略に手間取っているようでは滅亡は目の前だ。

ラルソンヌを落とした後はカルボンヌの城の強化を行い、兵力増強に励もう。とにかく資金繰りに手を焼くだろうが、気長に兵站作業をこなすべし。

戦力が揃えばレンジェ、ウォフォードと進攻、その後はロリアンを落としマンサントラル地方を平定する。その段階にいくまでにはシナリオ4以上に時間がかかるだろうが焦らずに、兵力増強を常に行いながら敵国同士の戦争が起きるのを待とう。





↑戦争を委任すると弾薬類の消費量が桁違いにあがる。銃部隊だけに頼らずに騎士部隊や戦車部隊の育成にも励もう。

Blitz StraBe
ブリッツ シュトラーセ

ブリッツ シュトラーセ
公式ガイドブック

この本の内容についてのお問い合わせは、
ゲームの性格上、お答えできませんので、ご了承ください。

1997年2月1日　初版発行

著者	川崎　昭博
	秋山　隆史
編集	株式会社ワークハウス
本文デザイン	Have a Nice Day!
	株式会社ワークハウス
カバーデザイン	株式会社ゼスト　デザイン制作部
監修	株式会社アートディンク
発行人	神田　英雄
編集人	豊田　素行
発行所	株式会社ゼスト
	〒104 東京都中央区新川1-16-14
	アクロス新川ビルアネックス6F
	TEL 03-5543-0616　FAX03-5543-0617
	郵便振替00160-7-103634
製版	G.C.I.
印刷製本	壮光舎印刷株式会社

ISBN4-916090-34-9　C0076

Blitz Straße
ブリッツ シュトラーセ

ZEST
発行／株式会社ゼスト

定価1,600円(本体価格1,553円)

9784916090348

1910076016005

ISBN4-916090-34-9

C0076 P1600E

Blitz Straße
ブリッツ シュトラーセ

ZEST
発行／株式会社ゼスト

Windows95　ブリッツシュトラーセ　公式ガイドブック

ZEST